Современные **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** и **ВИДЕОИГРЫ** **№14** *(33)* Декабрь **1998**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Dreamcast

# СТРАНА ИГР

http://www.gam

## Age of Empires II
## Civ: Call to Power
## Half-Life

Тактика прохождения:

**METAL GEAR SOLID,**
**SiN** ***(часть 2)*, FALLOUT 2 *(часть 2)***




## TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

## CORSAIRS — Пираты фэнтезийных морей

# СОДЕРЖАНИЕ



**№14** *(33)* Декабрь **1998**
http://www.gameland.ru

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96








# «СТРАНА ИГР» — ТЕПЕРЬ ДВА РАЗА В МЕСЯЦ

## Уважаемые подписчики!!!

В связи с финансовыми трудностями, возникшими не по нашей вине, мы не смогли обеспечить подписчиков журналами «**Страна Игр**» **№9** и **№10**. Но все обязательства перед Вами будут выполнены. Вместо этих номеров Вы получите другие номера журнала «**Страна Игр**», которые будут выпущены дополнительно в этом году.

Директор издательства
«**Gameland Publishing**»,
Дмитрий Агарунов


010

**Список игр в алфавитном порядке**



## РЕДАКЦИЯ
**Сергей Лянге** *serge@gameland.ru* — *ответственный редактор*
**Сергей Амирджанов** *amir@gameland.ru* — *редактор PC*
**Борис Романов** *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
**Сергей Долинский** *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
**Дмитрий Эстрин** *estrin@gameland.ru* — *специальный корреспондент*
**Эммануил Эдж** *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
**Василий Фирсов** *basil@gameland.ru* — *литературный редактор*
**Виталий Гербачевский** *vp@gameland.ru* — *корректор*

## GAMELAND ONLINE
**Борис Скворцов** *boris@gameland.ru* — *WEB-master*
**Академик** *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

## ART
**Серж Долгов** — *обложка*
**Сергей Лянге** *serge@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
**Леонид Андруцкий** *leonid@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
**Владислав Пискунов** *vlad@gameland.ru* — *фотографии*

## ПРОИЗВОДСТВО
**Леонид Андруцкий** *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
**Борис Скворцов** *boris@gameland.ru* — *обслуживание компьютеров*
**Ерванд Мовсисян** — *техническая поддержка*

## РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
**Игорь Пискунов** *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
тел.: **(095) 797-1489, 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

## ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
**Владимир Смирнов** *vladimir@gameland.ru*
**Алена Скворцова** *alyona@gameland.ru*
**Самвел Анташян** *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

## GAMELAND PUBLISHING
**«АГАРУН Компани»** — *учредитель и издатель*
**Дмитрий Агарунов** *dmitri@gameland.ru* — *директор*
**Владислав Пискунов** *vlad@gameland.ru* — *администратор*
**Юрий Королев** *yuri@gameland.ru* — *финансовый директор*

**Для писем** 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
**Web-Site** http://www.gameland.ru
**E-mail** magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен «**Группа Сегодня**»
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «**Пресса**»

Тираж **67 000** экземпляров
Цена договорная



## GAMELAND MAGAZINE
**AGAROUN Company** — *publisher*
**Dmitri Agarounov** *dmitri@gameland.ru* — *director*
phone: **(095) 124-0402;** fax: **(095) 125-0211**

Co-operated with **GameLand (N.Y.) Inc.**
phone: **(212) 736-2717;** fax: **(212) 244-5933**

# Новости с Борисом Романовым

**_Борис РОМАНОВ_**
_borisr@gameland.ru_

Новое — это хорошо забытое старое...

**Новости.**

Так уж случилось, но все новости, поступившие к нам за последнее время оказались продолжениями старых историй, которые мы вам рассказывали в течении этого года. Поэтому не ждите от этого выпуска никаких откровений, новых шокирующих фактов и прочей ерунды. Не будет в этот раз и обычного вступления, впрочем как и какого-либо «лирического отступления». В этом выпуске мы сразу перейдем к рассказу о свершившихся за прошедшую пару недель событиях и нашим комментариям к ним. Итак, начнем.

Крупнейшей новостью последних дней для всего игрового мира стало то, что

**Cendant продал все свои игровые отделения,**

включающие в себя **Blizzard**, **Sierra** и **Berkeley Systems**, некой французской компании **Havas SA**. Сумма сделки оказалась довольно скромной и не превысила одного миллиарда долларов (напомним что **Cendant** для покупки всех этих компаний потратил в два раза больше денег). Таким образом **Cendant Corporation**, чья рыночная стоимость после последнего скандала с приписками упала более чем на **20** миллиардов долларов, немного поправил свое финансовое положение, а никому в игровых кругах неизвестная корпорация **Havas SA** (которая является одним из отделений такой же неизвестной нам корпорации **Vivendi SA**) в одночасье превратилась в издателя компьютерных игр **№1** в мире. К чести **Havas** стоит сказать, что она уже сегодня является крупнейшим издателем книг и мультимедийной продукции во Франции, с годовым оборотом, превышающим девять миллиардов долларов. Также этой компании принадлежит международное рекламное агентство и еще ряд других смежных по специфике предприятий.

Так что же этот **Havas** теперь намерен делать со своим новоприобретенным богатством? Пока ничего. Однако, по слухам, французы намерены серьезно подчистить его инфраструктуру и, объединив **Blizzard, Sierra** и **Berkeley Systems** в одну гигантскую компанию, повысить их конкурентоспособность. Тем самым компания сможет помешать **Electronic Arts** занять лидирующую позицию на рынке игр для **PC**, хотя для этого ей придется пойти на довольно непопулярные меры. Второй сценарий предполагает то, что Havas не станет менять свою ориентацию и просто продолжит завоевание мирового рынка мультимедийной продукции. В этом случае **Blizzard** и **Sierra** получат самостоятельность и будут просто превращены в акционерные общества (этот сценарий также предполагал проверить и **Cendant**, пока не нашел для **B&S** достойного покупателя). Одним словом, в ближайшее время у этих компаний ничего не изменится, кроме, естественно, их владельца. А вот что случится с ними дальше, пока никто даже не может даже и предположить. Но на этом новости из жизни большого бизнеса для нас не закончились. Как стало известно американским журналистам, вездесущая корпорация

**Microsoft намерена приобрести компанию FASA Interactive**

и тем самым еще более упрочить свои позиции на рынке игр. Как вы, наверное, знаете, **FASA Interactive** является сегодня частью издательства **FASA Corporation**, специализирующегося на продаже различных настольных ролевых игр, самой известной из которых является серия **MechWarrior**. Сумма этой сделки, в соответствии с которой большая часть персонала **FASA Interactive** будет переведена в штат **Microsoft** и будет передислоцирована в новый офис, по слухам превысит ту сумму, которую в свое время заплатила **Hasbro** за покупку **Microprose**. Если же эта информация, в конце концов, окажется правдой, нам останется лишь поздравить **Microsoft** с новой победой и посочувствовать **Hasbro** и **Microprose**, которые лишатся своей крупнейшей лицензии. Но это все дела недалекого, но все-таки будущего, когда как посочувствовать, скажем, издательству **Eidos** можно уже сегодня. Так уж случилось что за одну неделю команду разработчиков Джона Ромеро

**Ion Storm покинуло 9 человек,**

включая директора по технологиям по имени **Corrinne Yu**, который перешел теперь работать в компанию **3D Realms**, где он будет заведовать разработкой некоего движка «нового поколения». Остальные сбежавшие из **Ion Storm** ребята также не остались без работы и, естественно, пожелали в своем прощальном заявлении своим бывшим работодателям удачи и процветания. На самом же деле нам все больше и больше становится жалко как Джона Ромеро со своей **Daikatana**, так и **Eidos** со своим проблемным **Ion Storm**'ом. Ведь если их мегапроект, после нескольких перенесенных дат выхода, все-таки не сможет оправдать наши ожидания (а к этому все и идет), то **Ion Storm** будет ждать довольно печальная участь. А как хорошо все начиналось! И как плохо все заканчивается. Тоже самое можно сегодня сказать и про

**Psygnosis,**

чье падение становится все более и более ощутимым. А ведь еще год назад никто даже не мог себе предположить в какую яму попадет это знаменитое в **PlayStation**'овских кругах издательство. Так, в частности, до нас снова начали доходить слухи о еще более серьезных сокращениях в этой компании и ее грядущем отказе от самоличного распространения своих игр за пределами Англии. Так уж складываются обстоятельства, что уже в ближайшее время этим почетным делом снова займется либо сама **Sony**, либо кто-нибудь другой. Но это все ерунда. Гораздо большую тревогу у нас вызывает тот факт, что эта компания на сегодняшний день осталась без своих лучших разработчиков. Так, скажем, авторы **Wipeout XL** и несколько человек работавших над хитом **Colony Wars**, недавно покинули **Psygnosis** и основали новую команду под названием **Curly Monsters**. Создатели же первых двух гонок **F1** — самого популярного произведения за всю современную историю **Psygnosis**, уже как год работают по контракту с **Sega Europe** над своими новыми проектами. Одним словом, на сегодняшний день от когда-то знаменитого издательства остались только несколько популярных торговых марок, да еще куча проблем из которых ему еще придется очень долго выходить. В то же самое время, в далекой Японии, корпорация **Sega Enterprises**, кажется уже начала выходить из своего собственного затянувшегося кризиса. Ее новая надежда, игровая приставка

**Dreamcast**

уверенно стартовала в Японии и была продана за два дня в количестве **150 000** экземпляров. Ее первая игра для **Naomi**, продолжение **House of The Dead**, была встречена положительными откликами как со стороны игроков, так и со стороны журналистов. А ее сумасшедшая по своим масштабам рекламная компания даже получила гран-при на соответствующем конкурсе. Одним словом, все что ей теперь осталось сделать, так это не дать раньше времени затихнуть шумихе по поводу ее новой платформы и продолжать разжигать интерес покупателей к своей продукции. И к счастью для **Sega**, в этом ей теперь помешать никто не сможет. Sony реально будет готова анонсировать свою новую консоль не раньше февраля следующего года, у **Nintendo** в Японии сегодня далеко не самые лучшие позиции чтобы ожидать от них какого-либо подвоха, а нынешнее поколение приставок уже потихоньку перестает устраивать японских игроков. Так, за последние полгода, на **PlayStation** в Японии не вышло ни одного хита, чьи продажи бы перешагнули рубеж в **1 млн.** экземпляров, а общее количество проданных за этот период игр заметно упало по сравнению с тем же периодом прошлого года. В списке же самых ожидаемых в Японии произведений мы все реже и реже стали наблюдать привычную монополию игр для платформы **PlayStation**, а после выхода **Final Fantasy 8** у лучших игр для **Dreamcast** на некоторое время вообще не будет достойной конкуренции. И в такой довольно благоприятной для массированного наступления ситуации, только собственные ошибки компании (такие как задержки с выпуском игр, плохое их качество и так далее) могут остановить **Sega** от завоевания японского рынка. Но про них пока говорить рановато, поэтому мы лучше перейдем к нашей последней новости. Итак, господа пираты и их почитатели, готовьтесь к шоку. По последним слухам, компания

**Sony начала применение нового метода защиты от пиратства,**

От которого вас уже не спасет никакой чип. Суть этого метода оказалась пока не ясна, однако, по сведениям очевидцев, с его помощью соответствующие игры просто не работают на так называемых «чипованных» приставках. К счастью для пиратов таких игр на **PlayStation** было выпущено всего лишь две: **Poporogue** и **IQ Final**, однако если этот метод докажет свою состоятельность можете быть уверенными, что к нему прибегнут и все остальные издательства. Тем не менее, эта информация пока не получила официального подтверждения, так что радоваться или плакать нам еще рановато. Поэтому я советую вам просто перейти к нашему последнему разделу, а именно к новостям из мира игр.

**Выписка из личного дела**

**Борис РОМАНОВ**

**Год рождения:** 1974
**Геймер-стаж:** 11 лет
**Освоенные платформы:** Yamaha MSX, PC, Nintendo 64, 3DO, PlayStation, Sega Saturn, Super Nintendo, Atari, etc.

**Мечта:** Свободные полеты в играх
**Любимые игры:** Nights
**Последний фаворит:** Half-Life
**Адрес:** borisr@gameland.ru

**Американское издательство Electronic Arts объявило о подписании договора с компанией MGM Interactive, в соответствии с которым оно получило все права на издание и распространение по всему миру целого ряда игр от этой компании. Их первым совместным проектом станет издание приключенческой игры Tomorrow Never Dies для PlayStation, созданной по мотивам одноименного фильма. В дальнейшем Electronic Arts планирует выпустить на рынок следующие игры от MGM Interactive: боевик Rollerball, созданный по мотивам одноименного фильма и оригинальную приключенческую игру Too Human, в которой вам посчастливится стать на время полицейским, разгадывающим убийство своего напарника. Кроме этого, Electronic Arts анонсировало выход в марте следующего года симулятора скейтборда для PlayStation, получившего название Street Sk8er.**

**Издательство 989 Studios, принадлежащее Sony, объявило о том, что оно отложило выход своего баскетбольного симулятора для PlayStation NBA Shoot Out '99 до конца января следующего года.**

**Японское издательство WARP объявило о том, что оно планирует выпустить демо-диск своего потенциального супер-хита D2 для Dreamcast, уже в феврале этого года. Этот диск поступит в продажу вместе с первым проектом этой компании для данной платформы, мелодрамой Real Sound 2.**

**Представители компании Nintendo сообщили о приостановке работы над продолжением своего хита 1080 Degree Snowboarding для платформы Nintendo 64 и переводе его на некую новую платформу. К сожалению, компания пока отказалась сообщить о том, будет ли выпущена эта игра на мифическую 64DD, либо на какую-либо новую консоль от этой компании.**

**Вместе с этим, источники, близкие к Nintendo, сообщили о том, что продолжение знаменитого Golden Eye 007, стрелялка от первого лица Perfect Dark появится в продаже лишь в сентябре 1999 года. Также из этих источников стало известно, что уже в первом квартале следующего года владельцы Nintendo 64 смогут приобрести себе в коллекцию некую версию стратегической игры от Westwood, легендарной Command & Conquer, носящей сегодня рабочее название C&C 64.**

**Американское издательство Activision официально анонсировало выход в следующем году продолжение своей популярной игры на PlayStation Vigilante 8, получившей название Vigilante 12. Также это издательство подтвердило свои планы выпустить этой зимой специальную версию Sid**

**Издательство Bungie анонсировало выход в следующем году приключенческой игры от третьего лица Oni. Дизайн игры и ее сюжет будет полностью инспирирован японской мультипликацией. В частности, главной героиней в этой игре выступает молодая сотрудница японской полиции по имени Konoko.**

Целью же игры станет борьба с некими силами, получившими название Oni (в переводе с японского — демоны или духи). Данный проект поступит в продажу одновременно для PC и для Mac'а.

Издательство Interactive Magic объявило о подписании договора с компанией Sinister Games, в соответствии с которым ему достались все права на издание будущих игр от этой компании. В данный момент команда Sinister Games работает над реализацией своей стратегической игры Shadow Company.

Компания Sega объявила о начале разработки целого ряда новых игр для своей новой платформы игровых автоматов Naomi. В частности, отделение AM3 приступило к разработке продолжения своей популярной драки Last Bronx, AM2 приступила к разработке очередной версии своего суперхитового футбола Virtua Striker, а отделение AM1 объявило о начале разработки целых двух гонок для Naomi (а значит и для Dreamcast) — Sega Taxi и Sega Buggy. Первая игра будет представлять собой некую гонку по открытым просторам Сан-Франциско, в вторая — некую многопользовательскую гонку-драку на знаменитых «жуках». Все эти проекты будут впервые продемонстрированы публике этой весной. Также эта компания начала тестирование своего нового потенциального суперхита для игровых автоматов, космической стрелялки типа Rebel Assault под названием Star Wars Trilogy. В этой игре вам посчастливится не только уничтожить «Звезду Смерти», погоняться на speederbike'ах и защитить базу повстанцев на планете Hoth, но и сразиться на мечах с самим Darth Vader'ом. В том случае если этот проект подтвердит свой хитовый статус, можно будет ждать его перевода на Dreamcast ближе к осени следующего года. И, наконец, из упакованного с VF3 tb демо-диска мегапроекта этой компании Project Berkley (на котором не оказалось ни единого скриншота из игры) стало известно, что данная игра в Японии выйдет под названием Sheng Mu (или Sheng Mune), ее события будут происходить в Китае, а ее главную героиню будут звать Rei Sheng Fa. Все остальное об этом проекте так и осталось под завесой тайны.

Издательство Konami официально анонсировало свои первые два проекта для Dreamcast: леталку-стрелялку под кодовым названием Flight Shooting и диджейский симулятор Pop'N Music. Первая игра появится в продаже этой весной, а вторая уже в феврале следующего года. Кроме этого Konami анонсировала выход своего собственного джойстика для Pop'N Music, который поступит в продажу одновременно с самой игрой.

Японское издательство Square анонсировала свой новый проект для PlayStation, нестандартную стрелялку «iS Internal Section». Вся ее нестандартность заключается в том, что все ее враги и бэкграунды будут генерироваться приставкой в случайном порядке, реагируя на проигрываемую в тот или иной момент на PlayStation музыку.

Английская команда разработчиков Rebellion сообщила о том, что она приступила к переводу с персонального компьютера на PlayStation международного хита Rainbow Six. Эта версия игры поступит в продажу в первой половине следующего года, а ее изданием займется сама компания Red Storm.

Японское издательство Atlus официально анонсировало свой первый проект для Dreamcast — приключенческую игру Evil Sword X. Данный проект создается в популярном сегодня жанре интерактивного ужастика.

Команда разработчиков DID сообщила, что она уже приступила к разработке продолжения еще не вышедшей игры Wargasm и новой версии своего хита EF 2000. Вторая игра поступит в продажу одновременно с поступлением на вооружение самого знаменитого Eurofighter'а.

Японское издательство Capcom на днях порадовала нас целым рядом анонсов своих новых игр. Во-первых, компания объявила о выходе в следующем году современной версии своей старинной игры Strider на неназванную пока платформу. Во-вторых эта компания анонсировала выход на PlayStation еще одной трехмерной приключенческой игры из серии MegaMan, которая получила рабочее название Rockman Dash Sidestory. В-третьих, Capcom объявил о начале разработки продолжения своей драки Rival Schools, только теперь уже на Naomi и Dreamcast. Ну и на последок, данное издательство уже не стесняясь перенесло дату выхода своего потенциального хита Resident Evil: Code Veronica для Dreamcast на конец следующего года, прямо к предполагаемому выходу в свет приставки PlayStation 2.

## Топ 10

В очередной раз мы рады познакомить вас с последними списками популярности игр со всех концов света, в которых за прошедшие пару недель произошли некоторые изменения. Во-первых, в **Англии** поступили в продажу долгожданные **Tomb Raider 3** и **FIFA'99**, которые намного обогнали по популярности всех своих конкурентов. В Америке вышел долгожданный **Railroad Tycoon 2**, который сумел даже попасть в десятку самых популярных **CD-ROM**'ов для персонального компьютера. В **Японии** же в продажу поступили сразу две культовые вещи: очередной футбол от **Konami** из ее знаменитой серии **Winning Eleven** и очередной теннис от **Namco** из не менее знаменитой серии Smash **Court**. И это все довольно приятно. Неприятным оказалось увидеть значительное падение интереса покупателей, скажем, к **Grim Fandango**. На очень грустные мысли навело нас появление на первом и втором местах в **Америке** двух «**игр**» про чудную куколку **Barbie**. Лично меня в полный шок привело возвращение сразу на первое место в **Японии** действительно пустой игрушки **Dragon Quest Monsters** для **Gameboy**, чьи продажи уже и так достигли отметки в **700 000** копий. А появление на четвертом месте в **Англии** безрадостной переработки мультфильма **Small Soldiers** для **PlayStation** еще больше уверило нас в том, что при выборе игр большинство покупателей смотрит лишь на их цену и название...

Ну, как говорится, смотрите сами. А американский хит-парад игр для приставок за ноябрь ждите лишь в следующем номере нашего журнала.

**Англия все форматы**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | 1. Tomb Raider 3 | Eidos | PS |
| ○ | 2. FIFA'99 | EA Sports | PS |
| ⇩ | 3. Spyro The Dragon | Sony | PS |
| ⇧ | 4. Small Soldiers | EA/THQ | PS |
| ⇧ | 5. Tekken 3 | Namco/Sony | PS |
| ⇩ | 6. TOCA Touring Car Championship Plat | Codemasters | PS |
| ⇧ | 7. Premier Manager'98 | Gremlin | PS |
| ⇩ | 8. Grand Theft Auto Plat | Take 2 | PS |
| ⇩ | 9. Crash Bandicoot Plat | Sony | PS |
| ⇧ | 10. World Cup'98 | EA/THQ | PS |

**Англия PC**

| | | |
|---|---|---|
| ⇧ | 1. Combat Flight Simulator | Microsoft |
| ⇧ | 2. Age of Empires: Rise of Rome | Microsoft |
| ○ | 3. Populous: The Beginning | EA |
| ○ | 4. Settlers 3 | Blue Byte |
| ⇧ | 5. Simpsons: Virtual Springfield | Fox Interactive |
| ⇩ | 6. FA Premier Manager | EA |
| ⇩ | 7. Sin | Activision |
| ⇨ | 8. Titanic - Adventure out of Time | Europress |
| ⇩ | 9. Grim Fandango | LucasArts |
| ⇨ | 10. Colin Mc Rae Rally | Codemasters |

**Англия N64**

| | | |
|---|---|---|
| ⇧ | 1. Banjo Kazooie | Nintendo |
| ⇩ | 2. 1080 Snowboarding | Nintendo |
| ⇧ | 3. Super Mario 64 | Nintendo |
| ⇩ | 4. F1 Wotld Grand Prix | Nintendo |
| ⇧ | 5. World Cup 98 | EA |
| ⇩ | 6. F-Zero X | Nintendo |
| ⇩ | 7. Goldeneye 007 | Nintendo |
| ⇩ | 8. Mission: Impossible | Infogrames |
| ⇩ | 9. Body Harvest | Gremlin |
| ⇨ | 10. Mario Kart 64 | Nintendo |

**Америка PC**

| | | |
|---|---|---|
| ⇧ | 1. Barbie Riding Club | Mattel |
| ○ | 2. Barbie Nail Designer | Mattel |
| ○ | 3. Railroad Tycoon 2 | Gathering of Developers |
| ⇧ | 4. Combat Flight Simulator | Microsoft |
| ⇩ | 5. Cabela's Big Game Hunter 2 | Activision |
| ○ | 6. Hot Wheels Stunt Truck Driver | Mattel |
| ○ | 7. Tonka Workshop Playset | Hasbro Interactive |
| ○ | 8. Age of Empires | Microsoft |
| ○ | 9. Tom Clancy's Rainbow Six | Red Storm Entert., Inc. |
| ⇩ | 10. Age of Empires: Rise of Rome | Microsoft |

**Япония все платформы**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | 1. Dragon Quest Monsters: Terry's Wonderland | Enix | GB |
| ○ | 2. World Soccer Jikkyou Winning Eleven 3 Final Edition | Konami | PS |
| ○ | 3. Smash Court 2 | Namco | PS |
| ○ | 4. Parlor! Pro 4 Simulation | Telenet Japan | PS |
| ⇧ | 5. Simple 1500 Series Vol.1 The Mahjong | Culture | PS |
| ⇩ | 6. The Legend of Legaia | SCE | PS |
| ⇩ | 7. Dokapon The Anger Sword | Asmik | PS |
| ⇩ | 8. Pocket Monster Pikachu | Nintendo | GB |
| ⇩ | 9. Beat Mania | Konami | PS |
| ○ | 10. Vigilante 8 | Syscom | PS |

***Комментарий к обозначениям:***

*○ — новая позиция; ⇧ — повышение позиции; ⇨ — без изменений; ⇩ — понижение позиции.*

**СИ**

# Содержание CD

***Сергей АМИРДЖАНОВ***
*amir@gameland.ru*

**Все неплохо на этом диске. Особенно эксклюзивная компания для поклонников «КАПОНЕ». Следует также обратить внимание на великое множество трэйнеров для самых популярных игр. Мы не сторонники «нечестной» ;-) игры, но иногда так не хватает сотни-другой очков для повышения того или иного навыка...**

### Thief: The Dark Age

*Издатель: Electronic Arts*
*Объем: 45 Мб*
*Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор*

Долгожданный необычный проект в жанре 3D-Action от корифеев из компании Looking Glass. В Thief вам предстоит стать, как следует из названия, самым обыкновенным вором. Впрочем, далеко не самым обыкновенным. По древней традиции Looking Glass, в этой игре нет «хороших» или «плохих», а моральные приоритеты расставлены совершенно иначе, чем в большинстве обыкновенных игр. Прекрасный движок, который вполне может тягаться с Quake II или даже Unreal, и дизайнерский талант формируют совершенно уникальную атмосферу. На эту игру, несомненно, стоит взглянуть.

### Descent 3

*Издатель: Interplay*
*Объем: 20 Мб*
*Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, 3D-акселератор, рекомендуется Voodoo 2, Riva TNT*

Interplay, наконец-то, решила обрадовать многочисленных поклонников сериала Descent обещанной уже более года назад третьей частью. Descent 3 — несомненно, одно из самых впечатляющих графических произведений последнего времени, и демо-версия это весьма красноречиво демонстрирует. Главная и самая приятная особенность игры заключается в возможности путешествий вашего бравого корабля не только по подземным лабиринтам и шахтам, но и над поверхностью планет. Правда, в демо-версии эти новые возможности несколько ограничены. Лучше взгляните на все сами...

### King's Quest VIII: Mask of Eternity

*Издатель: Sierra*
*Объем: 55 Мб*
*Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор*

Новое творение знаменитой Роберты Уильямс наверняка вызовет массу противоречивых откликов. Классическая Sierr'овская адвенчура в погоне за новыми 3D-технологиями что-то приобрела, а что-то наверняка потеряла. Полигонные персонажи, гигантские территории, бои с монстрами в реальном времени и выполнение несложных квестовых заданий - вот, в сущности, и весь King's Quest. Графика не более чем симпатична, и на сегодняшний день уже не удивляет. А вот полюбится ли новое творение Роберты старым поклонникам ее игр - большой вопрос.

### Requiem: Avenging Angel

*Издатель: 3DO*
*Объем: 30 Мб*
*Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор*

Requiem, по заявлению его создателей из Cyclone Studios, является новым словом в жанре 3D-Action. Столь смелые заявления далеко не беспочвенны. Игра создана на базе абсолютно нового движка, настолько мощного, что 3DO предполагает, что он составит серьезную конкуренцию нынешнему лидеру - движку Unreal. Игроку предстоит сыграть непростую роль посредника между раем и адом в футуристическом мире, наполненном религиозной символикой. По значимости подтекста, глубине замысла Requem положительно выделяется на сером фоне другой продукции. Ну, а об игровых качествах вы совершенно спокойно сможете узнать самостоятельно, взглянув на эту демо-версию.

Также вы сможете найти на диске и другие, не менее интересные играбельные демо-версии, в том числе опубликованные еще раз эксклюзивная кампания для игры **Дон Капоне**, а также демо-версии **Jakkal: flesh+bones, Spellcross, Cybermercs, Colin McRae Rally, Microsoft Golf 99, Urban Assault, Test Drive Off-Road 2** в версиях для Glide и Direct 3D, а также ролики к суперхитам **Fallout 2** и **Daikatana**.

Что касается патчей, то в директории patches вы найдете самый свежий патч для Quake, финальная версия которого появилась буквально на днях — **Quake II 3.20 final** вместе с включенными DM-картами, а также патчи для **Carmageddon 2, Monster Truck Madness II, SiN**.

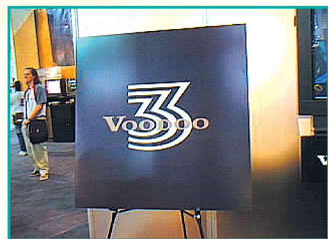
Традиционно необходимый софт включает в себя **Direct X 6.0** английской и русской версий, а также свежую версию **Antiviral Toolkit Pro** знаменитого отечественного вирусолога Евгения Касперского.

**СИ**

# Железные новости с Сергеем Овчинниковым

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

Добро пожаловать на страницы обновленных железных новостей. Надеюсь, что их новый облик придется вам по вкусу. Прошедший месяц ознаменовался несколькими серьезными событиями, которые в перспективе могут серьезнейшим образом изменить расстановку сил на трехмерном фронте. К осени следующего года, намного раньше, чем планировалось, будет развернута самая крупная битва за потребителя между основными производителями 3D-чипов, и на этот раз исход ее может оказаться совершенно неожиданным. Подготовкой к сражению все его участники начали серьезно заниматься уже в ноябре этого года, одновременно представив свои новинки на выставке Comdex в Лас-Вегасе. Вообще говоря, Comdex не вполне обычная компьютерная выставка. Время ее прохождения, поздний ноябрь, не позволяет компаниям-участникам знакомить зрителя с продукцией, рассчитанной на предрождественский сезон распродаж, поскольку в подавляющем большинстве все эти произведения к моменту начала выставки уже точно лежат на прилавках магазинов. Соответственно, гигантское шоу в Лас-Вегасе приходится использовать по другому назначению. На Comdex компании анонсируют свои планы на будущий год, показывают прототипы железа и софта, пытаются заранее привлечь к себе внимание потенциальных покупателей. На этот раз главной звездой выставки стала компания 3Dfx Interactive, которая




**Официально анонсировала спецификации следующего поколения 3D-акселераторов под названием Voodoo3**

и, тем самым, устроила чудовищный переполох во всей индустрии. Во-первых, анонса Voodoo3 никто до начала следующего года даже не ожидал, а, во-вторых, официально объявленные 3Dfx цифры и характеристики показались специалистам несколько отличными от тех, что должны были сопутствовать секретному проекту Avenger. На официальной пресс-конференции журналистам не только рассказали об основных свойствах Voodoo3, но и показали несколько прототипов, как действующих, так и фальшивых. Однако эти самые действующие прототипы породили на своей счет целую волну порой неоднозначных высказываний. Понятно, что 3Dfx все еще не располагает финальной версией чипа, и финальная производительность его обещает вырасти еще на 20-30%, однако, уже сегодня становится ясно, что Voodoo3, так же как и Voodoo2, революции в игровой мир не принесет. Главный удручающий фактор для зрителей заключался в том, что визуально никакого отличия от Voodoo2 SLI новая карта не представила, лишь позволяя демонстрировавшемуся Quake 2 шустро бегать в разрешениях от **1024x768** до ужасающего **1600x1200** (правда, со скоростью около 30 кадров в секунду). Технологические демо-версии были более впечатляющими, однако, нигде и близко количество используемых полигонов не подбиралось к анонсированной пиковой производительности в 7 млн. многоугольников в секунду. То, что умудрились сваять программисты из 3Dfx за несколько дней на «сыром» перегревающемся чипе, было весьма далеко даже от уровня первых «демок» Voodoo2, который обещал нам, если помните, использование моделей с числом полигонов более 5000, не говоря уже о показанных играх на Dreamcast (использующем, напомню, NEC'овский Power VR Second Generation). Однако основной момент, сразивший прессу наповал, заключался в том, что 3Dfx в новой линейке Voodoo3 теперь позиционирует не отдельные 3D, а комбинированные 2D/3D-ускорители. Более того, маленькое расследование, проведенное журналистами, показало, что 3Dfx скрывает под маркой Voodoo3 вовсе не свой прославленный Avenger (который, видимо, все еще находится в разработке), а лишь результат воплощения в жизнь проекта Banshee 2.

Voodoo3 будет выпускаться в двух основных модификациях с маркировкой 2000 и 3000, причем, чипы будут серьезно различаться по производительности. Модель 2000 станет обладать примерной производительностью Voodoo 2 SLI, будет способна обрабатывать до четырех миллионов треугольников и 250 миллионов текселов в секунду, а также RAMDAC, установленный на частоте 300 МГц. Вторая модификация, 3000, по своим характеристикам выглядит более впечатляюще — 7 миллионов треугольников и 366 миллионов текселей в секунду и RAMDAC уже на 350 МГц. Первая будет использоваться для целей OEM и поставляться в комплекте с готовыми компьютерами, а вторая, соответственно, продаваться в коробках, чтобы не запятнать репутацию фирмы. Это различие, так сказать, композиционное. Сразу же после окончания Comdex пошли слухи о том, что существует и модель Voodoo3 4000, которая по техническим характеристикам сходна с 3000, но выполнена в расчете на прогрессивную шину AGP 4X.

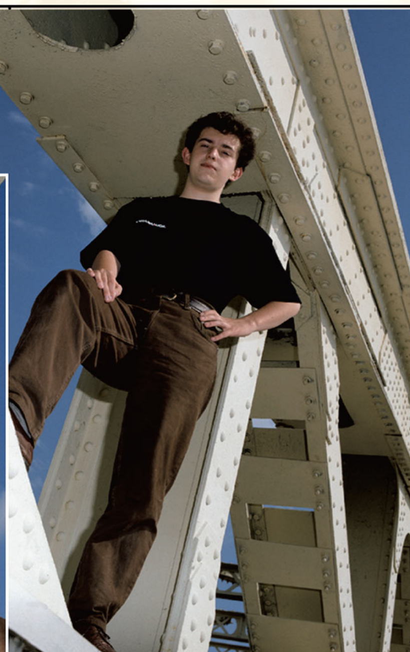
2D-отдел Voodoo3 базируется на технологиях, примененных в Voodoo Banshee, и, согласно заявлениям 3Dfx, карты на его базе будут поддерживать в 2D безумные разрешения вроде 2548*1536, благодаря встроенному RAMDAC на 300 (350) МГц. Набор встроенных эффектов и технологическое наполнение чипа — главное разочарование прессы. Voodoo3 по этому набору серьезно отстает даже от сегодняшнего уже реально занявшего нишу на рынке семейства Riva TNT. В погоне за драгоценными fps, 3Dfx решила жертвовать всеми остальными возможными и невозможными преимуществами. В частности, несмотря на то, что Voodoo3 способен на осуществление 24- и 32-битного рендеринга, в финальном варианте эта возможность будет из него исключена, поскольку, по словам представителей компании, «почти вдвое снижает скорость работы приложений». Чип будет работать на частоте 125 МГц и производиться по 0,25-микронной технологии, точно так же, как и вторая волна карт на базе Riva TNT. Объем памяти, который можно будет устанавливать на карту, преподнес еще один сюрприз. Карты на базе Voodoo3 будут располагать всего 16 Мб оперативной памяти, которая станет использоваться как для 2D, так и для 3D. Архитектура расположения памяти пока не ясна, однако, высока вероятность того, что для всех операций Voodoo3 будет черпать память из общего источника так же, как и в Banshee. Несмотря на то, что уже ходят слухи о том, что в результате станет доступен и 32-Мб вариант Voodoo3, сама 3Dfx ни словом не обмолвилась по этому поводу, сообщив лишь о том, что используемые 16 Мб памяти будут очень-очень быс-

### Выписка из личного дела:

Сергей ОВЧИННИКОВ
**Год рождения:** 1978
**Геймер-стаж:** 12 лет
**Знание предметов:**
Spectrum, PC, Nintendo 64, 3DO, PlayStation, Sega Saturn, Super Nintendo, Atari, etc.
**Мечта:**
Идеальная RPG
**Любимые игры:**
Mario 64
**Последний фаворит:**
Sonic Adventure

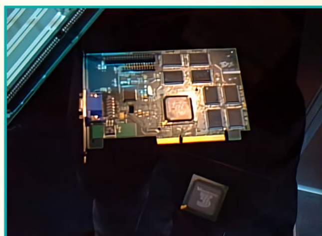
**Адрес:** ovch@gameland.ru



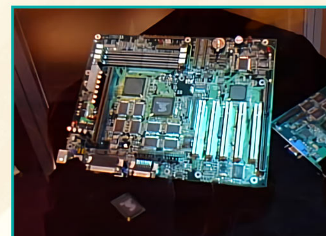


### Glide vs. Игровая индустрия

*Несколько лет назад эта небольшая библиотека обеспечила акселераторам от 3Dfx доминирующее положение на игровом рынке. В условиях, когда разработчикам, желавшим работать в 3D, приходилось учитывать особенности десятков производителей технологий, переписывая код игры по несколько раз в расчете на различные особенности тех или иных акселераторов, приход однозначного лидера казался настоящим раем. Достоинства Glide лежали на поверхности — чрезвычайно простое программирование, возможность внедрить в любую 3D-игру поддержку акселераторов 3Dfx буквально за пару дней, широкая распространенность железа, отсутствие необходимости работать с крупными корпорациями типа Microsoft (в те времена 3Dfx все еще была небольшой компанией). В результате большинство разработчиков с огромной радостью приняли щедрый подарок от 3Dfx и обеспечили акселераторам компании блестящее будущее. 3Dfx действительно давала в тот момент самую высокую среди конкурентов производительность, а отрыв усугублялся еще и тем, что ранние API, наподобие Direct 3D, или родные библиотеки производителей не могли достичь простоты Glide. Все были довольны. Потом появился Voodoo2, созданный на базовых технологиях первого Voodoo и потому весьма мало от него отличающийся. Большинство разработчиков поначалу с радостью восприняло возможности нового оборудования и пыталось было начать создавать игры специально под него, пытаясь достичь заветных значений технологических демо-версий. Однако именно здесь Glide и проявил себя не с лучшей стороны. Простота перевода перестала быть необходимостью и из преимущества превратилась в досадный недостаток, ограничивающий возможности разработчиков. Так получилось, что именно Glide стал главной помехой на пути увеличения полигонного числа моделей в играх, которое на сегодняшний день застыло, примерно, на 600-800 треугольниках на персонаж и вот уже больше года не трогается с места. Сама архитектура Voodoo2 была рассчитана именно на то, чтобы предоставить игрокам максимальную быстроту игрового процесса, а не работать на более сложную компоновку сцен. Наверное, такое решение было самой главной ошибкой компании 3Dfx, более того, ошибкой, до сих пор до конца не осознанной. Что касается разработчиков, то их подобное совершенно не устраивает, ведь для продажи новых игр требуется их постоянный графический рост, а перепад скорости, скажем, с 70 до 60 кадров в секунду их совершенно не волнует, особенно, если за счет него имеется возможность поиграть с новыми спецэффектами, новой глубиной цвета и создать более сложные модели. Для индустрии важнейшим моментом сегодня вновь становится графическая привлекательность игр, и получается, что точки зрения на вопрос у 3Dfx и основного костяка разработчиков противоположны. Voodoo3, как ни печально, в погоне за конкурентами катится по старой дорожке, не осознавая, что игроки НИКОГДА не ощутят разницы между, скажем, 1024X768 и 1600X1200. А вот между 16- и 32-битным цветом — ощутят наверняка. А то, что человеческому глазу (да и возможностям мониторов) совершенно наплевать на частоту смены кадров, если она находится за границей 50-60 fps, ставит новое открытие 3Dfx в весьма затруднительное положение. Особенно, если учесть, что настолько же стремительно, как раньше сама 3Dfx, сегодня поддержку разработчиков собирает другая компания — nVidia, которая вместе с Microsoft предпочитает продвигать в массы сегодня уже куда более совершенный, чем пару лет назад, Direct 3D. Если Direct X 5 располагал возможностями, примерно, эквивалентными Glide, то в новой шестой версии набора, по оценкам специалистов, кроется уже намного больше возможностей. Поскольку продукция 3Dfx никогда не отличалась быстротой именно в Direct 3D, и ситуация в ближайшее время навряд ли изменится, Voodoo3 способен потерять всю свою былую привлекательность. Без поддержки разработчиков затея обречена на провал, и 3Dfx остается лишь уповать на свое супергромкое имя и возможность поддержки со стороны тяжеловесов индустрии.*





### Разработчики о Voodoo3

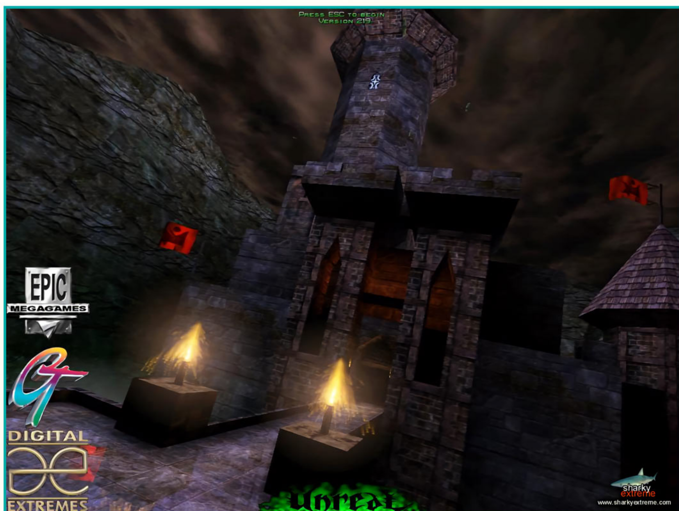
***Джон Кармак**, id Software: «Voodoo3 будет состязаться в производительности с TNT, Rage-128 и Permedia 3, но кажется самым технологически ограниченным решением из всех перечисленных. Скорее всего, 3Dfx предложит нам высокую производительность в обмен на потерю гибкости в работе, чего, конечно, не хотелось бы. Технологические ограничения наверняка заставят компанию проводить совершенно новую политику в отношении разработчиков».*

***Гарри МакТаггарт**, бывший программист в 3Dfx и Ritual Entertainment: «24/32-битный рендеринг становится все более и более важным. Однако для Voodoo3, возможно, это и не такая серьезная потеря. Возможно, мощности новых чипов все еще слишком малы для осуществления полноценного 32-битного рендеринга без потери производительности. Несмотря на присутствие всех необходимых элементов в чипах TNT, мы все равно не используем их из-за резкого падения производительности в 32 битах. Однако, если надежды на NV20 оправдаются, 3Dfx будет очень тяжело доказать свое лидерство.*

***Крис Харгроув**, 3D Realms: «По характеристикам никак нельзя сказать, что это плохой чип, однако, для меня основная информация о новом чипе будет диктоваться тем, как будут написаны новые драйверы для Direct 3D/OpenGL. Если 3Dfx как следует над ними поработает, то некоторые технологические минусы не окажут негативного влияния на успех карт. Многое также зависит от сроков появления нового поколения карт у конкурентов, и 3Dfx сегодня, в первую очередь следует опасаться nVidia. Один раз эта компания уже пропустила их вперед, но теперь она явно не склонна вновь проиграть».*

*Разработчики относятся к Voodoo3, прямо скажем, неоднозначно. Несмотря на в целом, положительные их отклики, былого оптимизма по поводу будущего 3Dfx у них более не осталось. Самым показательным в этом случае служит заявление неформального лидера движения 3D-разработчиков Джонни Кармака из id Software, который внезапно после бурной поддержки всего, что создает 3Dfx, перешел в выжидательную позицию. Практически такая же реакция последовала и от других разработчиков. Поживем-увидим... нужны хорошие драйверы... хорошо бы 32-битный цвет, хотя, вроде бы, еще и не время... все ж таки это 3Dfx. Последнее особенно ярко. Действительно, репутация 3Dfx как однозначного лидера 3D-технологий все еще держит на плаву ее собственную продукцию. Правда, ожидание от компании чего-то грандиозного вполне может сыграть с нею злую шутку. Если публика проглотила с радостью Voodoo2, не оправдавший многих возлагавшихся на него надежд, то это совершенно не значит, что, увидев во многом похожий Voodoo3, она немедленно помчится закупать это чудо в огромных количествах. уповать на свое супергромкое имя и возможность поддержки со стороны тяжеловесов индустрии.*



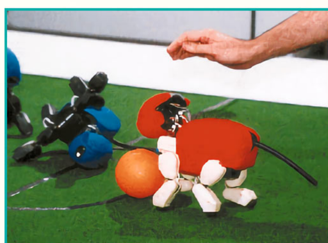



трыми, и поэтому дополнительных объемов не понадобится. Производительность Voodoo3 обещает быть примерно втрое большей, чем у современных карт на базе Voodoo2, то есть примерно вдвое быстрее первых Riva TNT. Однако все это (ввиду отсутствия нового поколения SLI) далеко не дает 3Dfx шанса уйти в отрыв, поскольку ответ от NVidia наверняка будет более чем адекватным. Как ни печально это сознавать, но 3Dfx, похоже, постепенно медленно перемещается из авангарда разработчиков 3D-технологий на позиции догоняющей стороны, хотя лидерство в маркетинговом смысле компания все еще стойко держит. Медленное увядание Glide и мощное давление на этот стандарт со стороны более прогрессивного Direct 3D, подкрепленного уже и основополагающими позициями Open GL, наверняка вызовет переориентацию на рынке 3D-акселераторов, и, разумеется, процесс этот явно не сыграет на руку 3Dfx, которая, похоже, это поняла и готовится к серьезному бою. Единственный шанс на успех — молниеносность продвижения своих прогрессивных технологий, 3Dfx просто обязана обогнать конкурентов хотя бы на несколько месяцев, чтобы успеть утвердиться в позиции лучшего производителя чипов под Direct 3D. Все играет в пользу такого решения — и объявленная низкая цена на чипы (она позволит производить карты с конечной стоимостью в районе $100-150), и дата появления нового Voodoo — она не столь далека, как можно было бы предположить, — всего лишь II квартал 1999 года...

Позиция 3Dfx на рынке все еще сильна, однако, в ответ Voodoo3 постепенно выстраиваются ряды противников как собственно 3Dfx, так и ее взгляда на то, как должна выглядеть современная игровая индустрия. Через две недели мы продолжим разговор детальным рассмотрением двух основных конкурентов будущего Voodoo3 — новым поколением карт от nVidia и, наконец-таки, анонсированным новым чипом от NEC — PowerVR SG 250, являющимся модифицированным и усовершенствованным вариантом акселератора, служащего небывалой мощи игровой приставки Dreamcast от Sega. А теперь вкратце о других событиях последних дней, привлекших наше внимание. Две недели назад небольшая и практически неизвестная американская компания под названием Xilinx Inc сообщила прессе о том, что

**Прототип ее процессора Virtex FPGA достиг при тестировании тактовой частоты в 1 ГГц,**

и тем самым несколько смутила практически всех представителей индустрии. Процессоры серии FPGA будут производиться по 0,18-микронной технологии, а о показателях производительности представители компании умалчивают. Пока ничего не ясно о реакции на это заявление лидеров процессорного рынка, компаний Intel, AMD, IBM — вполне возможно, что Xilinx несколько преувеличивает свои заслуги и важность события. Однако, согласитесь, новость чрезвычайно интригующая, ведь, к примеру, Intel не планировала пробиться к гигагерцовым частотам, по крайней мере, до конца следующего года. Хотя, возможно, и у нее уже имеются действующие прототипы. Весть эта сугубо политическая, и на реальном отображении картины рынка процессоров никоим образом повлиять не может. К тому же, судя по последним событиям, все большую значимость в процессорах приобретает не тактовая частота их работы, а архитектура, возможности размещения кэш-памяти, наборы инструкций, и многие другие параметры. Тем не менее, заявление Xilinx наверняка нанесло ощутимый укол лидерам индустрии. Ну, а всем известная компания Sony, оказывается, занята не только спешной разработкой PlayStation 2, но и



**Серьезно занимается проблемой создания электронных живых игрушек.**

Узрев на горизонте сенсационный успех Tamagotchi, Sony решила продвинуть идею дальше и занялась разработкой компьютеризированных механизмов, которые могли бы играть роли домашних животных — кошек, собак и так далее. Надо сказать, что, в отличие от всяческих концептуальных исследований, эту идею Sony намеревается воплотить в конкретные магазинные решения, причем, очень быстро — видимо, уже к концу тысячелетия. Существующие сейчас прототипы снабжены мощными процессорами и довольно-таки комплексными системами AI. Они способны перемещаться в пространстве, снабжены осязанием, могут даже испытывать некоторые подобия эмоций. Несмотря на то, что стоят сегодня такие машинки весьма и весьма дорого, Sony полагает, что с этим проблем не будет, а люди повыбрасывают своих настоящих животных на улицу и немедленно закупят электронных питомцев. С прототипом нового вида электронных существ вы сможете ознакомиться на прилагаемой фотографии. Ну, как можно устоять перед обаянием эдакой милашки?

СИ

# Monster Sound MX300

**УШАСТЫЙ «МОНСТР» ОТ DIAMOND.**

**Monster Sound MX300 можно порекомендовать всем, кому необходима поддержка разнообразных звуковых эффектов в играх и прекрасная реализация Dolby Digital Surround Sound для DVD.**



### Немного истории

Компания Diamond Multimedia начала свою деятельность с выпуска 2D ускорителей для Windows. Сегодня на продуктах компании можно почти целиком собрать компьютер — от видео ускорителя до SCSI адаптера, модема, материнской платы и устройства для организации беспроводных сетей. Не был забыт и рынок звуковых карт. Согласитесь, было бы странным, если бы знаменитый создатель 3D видео ускорителей обошел вниманием новейшие разработки в области трехмерного звука для ПК. Так появилась широко известная серия Monster Sound. **MX300** — это четвертый продукт в серии, открывающий собой второе поколение звуковых ускорителей от Diamond.

Быть новичком на уже занятом рынке тяжело. Для того, чтобы стать заметным, необходимо обладать чем-то новым, технологией или подходом. При этом никто из «больших парней», которым ты составляешь конкуренцию, этим обладать не должен. Diamond нашел такую новинку — программный интерфейс A3D от компании Aureal. A3D давал возможность создания реалистичного объемного звука с помощью стандартных динамиков или наушников. Первый Monster Sound появился в середине 1997 и заставил признанного лидера на рынке звуковых карт — компанию Creative — спешно переходить с шины ISA на PCI. Вскоре Diamond улучшил технологию и выпустил два новых продукта в серии Monster Sound: недорогой MX80 и улучшенный вариант — MX200. Новый продукт **MX300** использует процессор второго поколения Vortex 2 от Aureal и обеспечивает гораздо большие возможности, чем все предыдущие продукты. При этом цена нового ускорителя меньше стоимости предыдущих моделей — всего около $99. Для поклонников цифрового звука DVD предусмотрена карта-спутник, которая выйдет несколько позже. Она обеспечит прекрасный звук при воспроизведении DVD и поддержку шести колонок.

### О звуке объемном замолвите слово...

Замечательно, скажете вы, но что такое объемный звук? Зачем он мне нужен? Об этом — ниже.

Каждая новинка когда-нибудь надоедает. Несколько лет назад появились первые ускорители для 3D игр, которые сняли большую часть нагрузки с центрального процессора. Это позволило достичь небывалой детальности в графике для компьютерных игр и увеличило число специальных эффектов. Но развитие игр по локальной сети и в Интернете привело к тому, что у игроков появилась потребность не только видеть и перемещаться в трех игровых измерениях, но и слышать объемный звук. Представьте себе, вам уже не придется вертеться ужом, чтобы определить, кто и откуда приближается. Вы услышите звук с той стороны, с которой он и должен доноситься.

Как это делается на практике? У компании Aureal есть удачное объяснение: «человек может слышать в трех плоскостях двумя ушами, значит, существует возможность достичь аналогичного эффекта при помощи двух колонок или наушников». Именно на этом утверждении построена звуковая технология A3D.



### Интерактивный объемный звук

Позиционный 3D звук позволяет в реальном времени расположить звуки вокруг слушателя. Поддержка таких технологий может применяться в играх для создания натурального и интерактивного звукового оформления, почти не отличимого от реального. Согласитесь, очень похоже на 3D графику в реальном времени?!

Для обеспечения максимальной гибкости и удобства, алгоритм 3D звука должен поддерживать все возможные способы воспроизведения: наушники, стерео колонки и наборы из трех и более колонок.

### И это все о нем....

Давайте рассмотрим некоторые характеристики Monster Sound MX300 и попробуем в них разобраться.

*Поддержка API*
** A3D*
** A3D 2.0*
** MS DirectSound*
** MS DirectSound3D*
** MS DirectSound3D EAX*
*Пропускная способность*
** Одновременная поддержка до 32 3D аудио потоков*
** Соотношение сигнал/шум 100db*
** 96 каналов, 600+ MIPS, 48KHz Operation*
** Аппаратный миксер (32 канала и 16 выходов)*

Как вы видите, MX300 поддерживает впечатляющий набор звуковых программных интерфейсов (API). Форматы A3D и A3D 2.0 поддерживаются, так как процессор Vortex 2 также производит компания Aureal. А без поддержки MS DirectSound и DirectSound3D пользователь никогда не купит звуковую карту. Действительно, приятно видеть полную аппаратную поддержку расширения MS DirectSound3D EAX, без которого большинство новых игр потеряет привлекательность.

Дискуссии о том, что лучше: A3D 2.0 (от Aureal) или EAX (от Creative Labs), можно считать закрытыми — **MX300** аккуратно поддерживает оба программных интерфейса на аппаратном уровне.

Следующей важной группой характеристик является пропускная способность. Изначально планировалась поддержка 16 звуковых потоков, но уже через две недели после выпуска карты Diamond разработал новую версию драйверов, которая обеспечивала поддержку 32 потоков позиционного 3D звука.

Технические инновации — это прекрасно, не правда ли? Современные аудио карты, видео ускорители и SCSI контроллеры обладают мощью, сравнимой с Pentium II, и оптимизированы для выполнения независимых задач. Увеличив количество звуковых потоков до 32, Diamond предлагает пользователям совершенное звуковое решение.

Не стоит думать, что Diamond просто положил в коробку хорошую звуковую карту и добавил драйверов по вкусу. Нашему вниманию предлагается несколько острых специй: дочерняя карта и набор программного обеспечения.

Дочерняя карта, которая появится в продаже вскоре после выхода **MX300**, сможет обеспечить полную поддержку канала Dolby Digital 5.1 и цифрового порта S/PDIF. Это важно по нескольким причинам. Во-первых, поддержка каналов Dolby Digital 5.1 обеспечивает четкое воспроизведение новейшего формата surround sound, который является стандартом для большинства DVD фильмов. Важно помнить, что поддержка Dolby Digital 5.1 является аналоговой, а не цифровой, как на DVD проигрывателях. Порт S/PDIF на дочерней карте MX300 может передавать настоящий цифровой сигнал к системе домашнего кинотеатра.

Набор программного обеспечения содержит все необходимое для воспроизведения и записи звука в популярнейшем формате MP3, работы с midi-файлами и популярные игры, поддерживающие A3D 2.0:

** Zoran SoftDVD Player*
** MusicMatch MP3 tools*
** Studio Recording Session — DLS Midi Tools*
** MediaWorks 98*
** Games: Recoil and Half-Life*
** 10 Band Graphic Equilaizer*
** Diamond Audio Utilities*

**Monster Sound MX300** можно порекомендовать всем, кому необходима поддержка разнообразных звуковых эффектов в играх и прекрасная реализация Dolby Digital Surround Sound для DVD.

В заключение, представляем вашему вниманию таблицу сравнения возможностей **MX300** с основным конкурентом — SBLive! от Creative Labs.




### Таблица сравнения

| Чипсет | Diamond Multimedia Monster Sound MX300<br>Aureal Vortex 2 (AU8830) | Creative Labs Sound Blaster Live!<br>E-MU EMU10K1 |
|---|---|---|
| **Аппаратные характеристики** | | |
| Каналы DMA (max количество выводимых потоков) | 96 | 96 (64 на выход + 32 эффектов) |
| Каналы Direct Sound | 96 | 64 |
| Каналы Direct Sound 3D | 16 (76) | 8 (32) |
| Каналы A3D | 16 (76) | - |
| Каналы A3D 2.0 прямые + отражения | 16 + 60 = 76 | - |
| Голоса по волновым таблицам | 64 аппаратных + 256 программных | 64 аппаратных + 192 программных (448 программных) |
| Загружаемые инструменты | Да | Да |
| 10 полосный графический эквалайзер | Да, аппаратный стерео (96 dB Сигнал/Шум) | - |
| Совместимость с DOS приложениями | Да (в том числе и в окне) | Да (в том числе и в окне) |
| Аппаратное преобразование семплов (точность) | Да (26 точек) | Да (8 точек) |
| **Возможности 3D звука** | | |
| Позиционируемый 3D звук | Да | Да |
| Аккустика, зависимая от геометрии пространства | Да | - |
| Отражение звука от стен | Да | - |
| Звуконепроницаемые стены | Да | - |
| Стены из звукопроницаемых материалов | Да | - |
| Установка эхо (Reverb) | Да | Да |
| **Возможности для использования в домашнем кинотеатре (Home Theatre)** | | |
| Декодирование DVD звука | Да | - |
| Декодирование звука в формате AC-3/Dolby Digital | Да | - |
| Проигрывание AC-3 звука на головных телефонах, 2 или 4 колонках | Да | - |
| **Применимость для MP3/Internet звука** | | |
| Кодирование в формат MP3 | Да | - |
| Декодирование/проигрывание MP3 звука | Да | - |
| Управление каталогом CD дисков | Да | - |
| **Поддерживаемые API (количество уже существующих приложений)** | | |
| DirectSound (более 100 приложений) | Да | Да |
| A3D/2.0 (более 30 приложений) | Да | - |
| DirectSound3D (более 10 приложений) | Да | Да |
| EAX - Environmental Audio Extensions (1 приложение) | (Да) | Да |
| Разъемы расширений (для подключения дочерней платы с цифровым входом/выходом) | Да, дочерняя плата в комплекте не поставляется | SB Live! Full: Да, дочерняя плата в комплекте SB Live! Value: Нет |
| Игры в комплекте поставки | Half Life, Recoil | Unreal |
| **Розничная цена, рекомендованная производителем** | | |
| (MSRP - Manufacturers Suggested Retail Price) | $99 | SB Live! Full: $199, SB Live! Value: $99 |




# Корсары — пираты фэнтезийных морей

**Дмитрий ЭСТРИН**
estrin@gameland.ru

*Если обратить внимание на развитие игровой индустрии, то можно сделать весьма интересный вывод — разработчики все это время стремились максимально приблизить компьютерные игры к реальности, стереть границы между действительностью и тем, о чем мы уже несколько лет пишем на страницах журнала. Разработчики игры, о которой пойдет речь в дальнейшем, пошли другим путем — они создали свой мир.*



В «Акеллу» мы ездили около года назад, но с тех пор многое изменилось и в структуре компании, и, собственно, в самих «**Корсарах**». Разработка проекта приближается к тому решающему моменту, когда технологическая сторона дела уже практически готова, а большая часть самой игры существует только в планах и задумках дизайнеров. То есть, сейчас решается, каким образом будут воплощены в жизнь все фантастические возможности графического движка, какой, в конечном итоге, окажется игра. Совсем недавно руководством «Акеллы» было принято решение объединить несколько собственных фирм разработчиков в одно целое, обеспечив, таким образом, более гибкое управление. Теперь над проектом «**Корсары**» работает более двадцати человек, что, согласитесь, для России несколько необычно. «Акелла» уже некоторое время занимается поиском западного издателя — игрой успело заинтересоваться несколько крупных компаний. Определенные изменения произошли и в интерьере бывшей K&K Studio. Дизайнеры игры, что называется, отвели душу. Теперь помещение куда больше походит на музей или театр. С потолка свисают





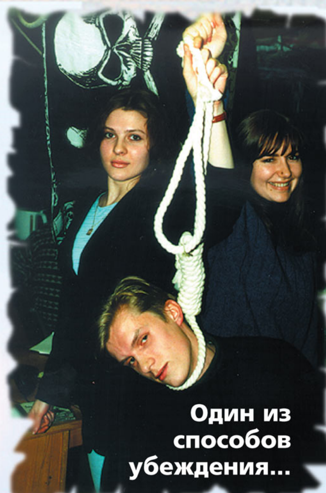
| | |
|---|---|
| **ПРОЕКТ:** | Корсары |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | Акелла |
| **РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА:** | Дмитрий АРХИПОВ |
| **СОСТАВ:** | 22 человека (!) |
| **ОНЛАЙН:** | http://www.akella.ru |
| **ВЫХОД:** | Третий квартал 1999 года |

сети с обломками кораблекрушения, в углу притаился огромный паук, а царящий в студии полумрак как нельзя лучше создает атмосферу таинственности и загадочности. Сами разработчики утверждают, что работать в таком помещении гораздо лучше и интереснее. Руководителем проекта стал Дмитрий Архипов, который в очередной раз познакомил нас с обновленными «**Корсарами**»...

## С чего все начиналось...

До недавних пор никому не удавалось реалистично изобразить воду в игре. Точнее, не воду, а стихию, море — таким, каким мы его видим (и ощущаем) в реальной жизни. Все попытки разработчиков сделать нечто подобное терпели крах. В полуправильных играх, таких, как Buccaneer или Man of War, море выглядело мертвым, и ни оригинальная концепция, ни самый замечательный сюжет не могли улучшить впечатление от увиденного. Без современной технологии повторить подвиг Pirates от Сида Мейера (наверное, единственной удачной игры на морскую тематику) было просто-напросто невозможно. Наиболее удачно изображение волн на воде выполнено в Wave Race 64 на N64, но, увы, только изображение. С другой стороны, эту игру также можно было бы назвать исключением, вспомнив хотя бы кошмарный Powerboat Racing. Как это ни странно, решение проблемы появилось в России, в стране, где опытных разработчиков игр можно пересчитать по пальцам. Программисты в фирме, тогда еще называвшейся K&K Studio, сделали чудо. Впервые в игровом мире появилась технология, которая могла сделать море живым. Вместе с физикой волн стали доступны такие возможности, о которых раньше разработчики и мечтать не могли. Игра родилась сама. Точнее, пока не игра, а только тема, общее направление. Прекрасные парусники, романтика яростной стихии, далекие острова... Так начиналась разработка одного из самых примечательных проектов нашего времени — «**Корсаров**».

Технология, которая оказалась в руках разработчиков, позволила создавать любое состояние моря — от самого сильного шторма до штиля. Кроме того, появилась возможность моделировать реалистичное передвижение кораблей по воде. Около года назад нам показалось это невероятным — корабли, сделанные тогда из вокселей, величественно покачивались на волнах, подчиняясь известным физическим законам, прекрасное море казалось бесконечным и живым...


Один из способов убеждения...

## День нынешний...

И вновь удивление при взгляде на экран монитора, удивление, к которому разработчики за это время, наверное, успели привыкнуть. Изменения, которые произошли в графическом движке, словно подняли проект на еще один уровень, открыв целый ряд новых возможностей. Ушли в небытие воксельные модели — теперь корабли сделаны из полигонов. Разработчики объясняют это возросшей ролью 3D-акселераторов, без поддержки которых сейчас не может обойтись ни одна трехмерная игра. Впрочем, полигонные корабли как нельзя лучше подошли к игре. Глядя на великолепные фрегаты, странно подумать, что когда-то они выглядели иначе. Поражает воображение и модель ветра, и огромные острова, и сценарий, и подход к разработке multiplayer-режима, и многое другое. Но обо всем по порядку.

В сценарии произошли серьезные изменения — судя по всему, игровой процесс будет несколько больше приближен к знаменитым Pirates!, чем ожидалось ранее. Однако нет никакой уверенности в том, что в финальной версии «**Корсаров**» все окажется так же, как написано в статье. Сейчас именно эта часть игры проходит «дискуссионную» стадию — разработчики склоняются то к одному, то к другому варианту, выискивая достоинства и недостатки каждого. О наиболее вероятном из них мне рассказал Павел Гродек, сценарист проекта.

Действие игры будет происходить в реальном мире во времена расцвета пиратства. Несмотря на это, в «**Корсарах**» окажется множество типично фэнтезийных моментов — магии, артефактов, героев — разработчики не собираются отказываться от весьма оригинальной ролевой концепции. Как реальный мир и магия будут связаны в одной игре — пока секрет. Скорее всего, перед тем, как оказаться в мире «**Корсаров**», мы будем выбирать одно из государств, властвовавших тогда на море, возможно, придется генерировать свой персонаж. Кстати, персонаж, за которого придется играть, — никакой не герой, а вполне или почти обычный человек. Только попав на территорию загадочного Архипелага, он начнет постепенно открывать в себе новые способности, в том числе и магические...



RPG-элементы должны быть очень удачно реализованы в игре — этому способствуют и тематика, и даже внешний вид «**Корсаров**». Главный герой будет состоять из множества характеристик, изменяющихся в зависимости от обстоятельств и времени. От них будет зависеть, к примеру, точность стрельбы или эффективность магических заклинаний. Изменяющиеся характеристики позволят игроку ассоциировать себя с главным героем, почувствовать себя в другом, необычном мире, мире «**Корсаров**».

Да не возникнет у читателя ложное впечатление, что структура прохождения игры линейна. С этой точки зрения «**Корсары**» более всего походят на Privateer. У вас есть задания (которые в процессе выполнения могут изменяться), у вас есть король, за которого, по идее, нужно сражаться, у вас, наконец, есть враги и друзья. Но все это не значит, что вы должны делать только то, что от вас хотят, напротив, игрок свободен в принятии решений, выборе поведения. Можно стать пиратом, отказавшись от покровительства своего короля, можно в точности выполнять задания, но даже в этом случае игрок не будет застрахован от случайностей. Разработчики стремятся создать баланс между абсолютной свободой, когда возможностей так много, что становится скучно, и жесткой линейной структурой миссий, которая не менее скучна и, к тому же, уже успела устареть.



Выбор миссий будет осуществляться в портах островов. Общаясь с разными людьми в тавернах, вы сможете получить самые разные задания, среди которых будут встречаться как самые экзотичные, так и вполне привычные. Такие, как сопровождение торговых кораблей или перевоз пассажиров. Однако предугадать, какая миссия окажется следующей, практически невозможно. Это будет зависеть от результатов выполнения предыдущих заданий, изменившихся характеристик главного героя и некоторых других параметров. Таким образом, уровень того, что американцы называют replayability, окажется невероятно высоким. Иначе говоря, после полного прохождения «**Корсаров**» можно начинать игру снова и снова — каждый раз события будут развиваться по другому сценарию. Наш интерес к игре должен, по идее, не убывать, как обычно, а возрастать.


**Дмитрий АРХИПОВ**

Существует в «**Корсарах**» и такая немаловажная вещь, как деньги. Так перед нами открывается еще одна часть игрового процесса — торговля. Торговля, впрочем, не будет иметь доминирующего значения, как в том же Privateer. Плавать между двумя островами, продавая и покупая, чтобы раздобыть деньги, — это слишком примитивно для «**Корсаров**». В качестве ограничителя выступает и вместимость трюма. В конце концов, золото можно получить, захватив какой-нибудь корабль... За деньги можно усовершенствовать или починить свой корабль, купить новый, нанять помощников или, скажем, получить артефакт. Так что в




**Февраль 1998 года**

**Декабрь 1998 года**







конце игры у вас есть возможность плавать на большом фрегате с несколькими десятками пушек в сопровождении целого флота.

Довольно сложно было найти компромисс между реалистичной скоростью передвижения кораблей и разумным временем, которое занимает путешествие между островами Архипелага. Ведь подобные путешествия могут занимать многие недели, иногда месяцы. Однако разработчики нашли выход и из этой ситуации, разделив весь мир на секторы. Таким образом, перемещаться на корабле можно в двух режимах. Первый — максимально приближенный к реалистичности, используется, когда по сценарию происходят какие-либо события. Во втором режиме происходит передвижение между секторами. Вообще, в «**Корсарах**» корабли движутся несколько быстрее, чем на самом деле. Однако и это оказывается результатом компромисса между скучным реализмом, когда догонять своего врага приходится несколько часов, и излишней аркадностью игрового процесса. «**Корсары**» динамичны, что ничуть не исключает реалистичности в gameplay.

## Технология моря или «Титаник» игрового мира

Я уже говорил о том, что разработчикам удалось создать вполне правдоподобную модель ветра. Своеобразным его индикатором выступает вымпел на мачте. В зависимости от того, насколько сильно дует ветер, с легким шелестом надуваются паруса, и корабль движется со строго определенной скоростью. В совокупности все это создает неповторимый эффект — ветер... ощущается, как если бы это было в реальной жизни. Атмосферные потоки, впрочем, могут оказаться не только помощником, но и самым злым врагом. Особенно во время сражения, когда от игрока требуется ведение хитрой тактики, а от корабля — маневренность.



Управление реализовано необычайно просто. Основной вид на происходящее открывается с палубы корабля, выполненной в полном 3D. Мы смотрим как бы из глаз главного героя — так игрок будет лучше отождествлять себя с главным героем, который, кстати говоря, может запросто прогуляться по своему судну. Но, даже передвигаясь по палубе, запутаться в управлении кораблем просто невозможно, — настолько все просто. При желании можно переключиться на вид от третьего лица. При этом камера лишена самостоятельности, которой она толком не может воспользоваться. Управлять камерой предстоит... игроку. Очень похоже на Myth, но в «**Корсарах**» в управлении камерой гораздо больше свободы — игрок может не только вращать и масштабировать, но и менять по своему усмотрению угол обзора. Таким образом, можно добиться необычайно эффектного ракурса, не говоря уже о том, что сам морской пейзаж иной раз бывает достоин картин Айвазовского. Но, даже управляя камерой, игрок не лишается контроля над кораблем. Такую простоту сложно даже назвать простотой — на самом деле, все очень естественно, и я, например, не могу представить себе какую-нибудь другую систему управления.

Уровень реализации сражений претендует как на историческую, так и на физическую точность. Столкновение двух кораблей способно поразить драматизмом, подчеркивающим величественность происходящего. Что уж там говорить о полномасштабных сражениях, в которых участвует более десятка кораблей! Волнующий момент выстрела, фонтанчики брызг в случае промаха, языки пламени в случае попадания, азарт погони (не стоит также забывать о магических заклинаниях, которые могут некоторым образом повлиять на ход битвы) — все это производит самое свежее впечатление. А тому, как тонет корабль, мог бы позавидовать режиссер «Титаника»! В «**Корсарах**» сражениям будет уделено много внимания, именно они окажутся кульминационным моментом игрового процесса. Сейчас разработчики думают о том, как изобразить абордаж. Скорее всего, он будет представлен в виде анимированных заставок, во время которых игрок сможет принимать лишь самые общие решения. Сражаться предстоит, впрочем, не только против кораблей, но и против хорошо укрепленных крепостей.

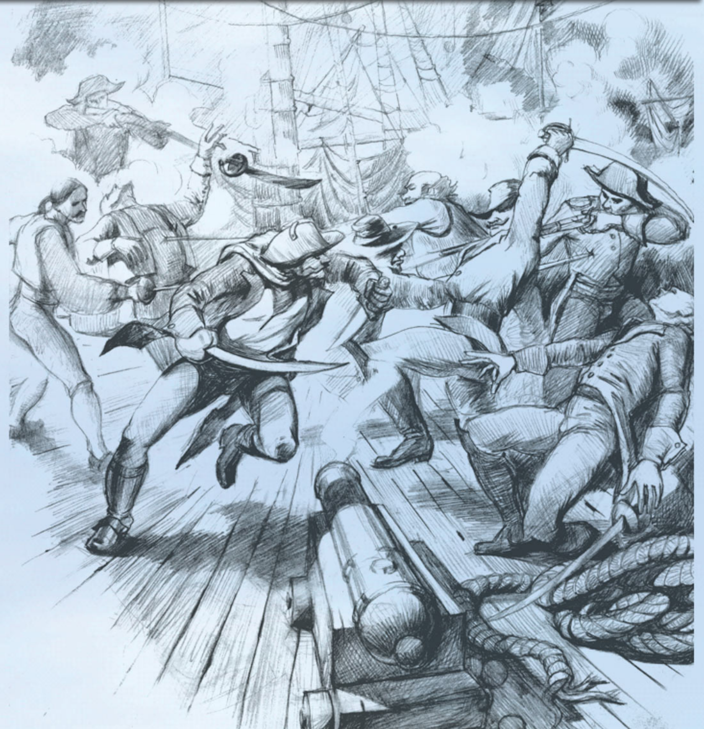


Небольшая часть команды разработчиков ;-)

Огромные острова вообще поражают воображение. Нет, они не проявляются из тумана (в «**Корсарах**» я вообще тумана не заметил) и не вырастают перед самым носом. Острова появляются на горизонте, когда плыть до них остается еще порядочное расстояние. За это время они постепенно увеличиваются в размерах, достигая реальных величин. Впрочем, реальные величины только начало — детализированные текстуры делают острова не просто похожими на настоящие, а именно настоящими.

В «**Корсарах**» неизменно удивляет одна вещь — все, что касается игрового процесса, трехмерно. Даже фонтанчики брызг разработчики планируют сделать в 3D. На мой вопрос руководитель проекта Дмитрий Архипов ответил, что будущее игровой индустрии именно за трехмерными играми. И дело тут не только и не столько в реализме, сколько в том, что 2D-игры при всех своих многочисленных достоинствах в скором времени не смогут удовлетворить потребности массового рынка. Популярность 3D-акселераторов, которую многие называют революцией, — только вершина айсберга. Так ли это, нам предстоит узнать в скором времени.

В данный момент находится в разработке и многопользовательский режим игры. Особое внимание здесь уделяется картам, ведь они должны быть разнообразны и интересны всем. Мне продемонстрировали огромный остров, изрезанный многочисленными фьордами, бухтами и заливами. По идее, здесь могут вспыхивать глобальные морские сражения в полном смысле этого слова. В процессе игры будет изменяться погода, время суток. А в «**Корсарах**» подобные изменения имеют принципиальное значение. О том, что будет представлять собой multiplayer, пока еще до конца не известно, хотя планов много. Deathmatch — само собой разумеющееся. А что вы скажете насчет Capture the Flag в «**Корсарах**»? Или, скажем, Ultima Online в море? Хотя, повторюсь, это только задумки разработчиков, что нас ждет в результате, пока неизвестно. Как видите, даже выбрать, какие из возможностей технологии использовать, довольно сложно.





## Мир «Корсаров»...

Сейчас разработчики занимаются тем, чем занимались герои рассказов Станислава Лема, — они создают мир... Мир прекрасный, суровый и романтичный, жестокий и красивый... Сегодня — они боги, которые могут сделать с этим миром все, что угодно. Завтра — их творением, возможно, будут восхищаться тысячи людей по обе стороны океана. Технология, которая оказалась в руках разработчиков, позволила сделать невозможное, и это невозможное было сделано. К «**Корсарам**» мы вернемся еще не раз, а сейчас нам остается лишь пожелать удачи его авторам. И последнее, предвидя вопрос читателей, спешу сказать, что выход игры намечен на третий квартал 1999 года.

**СИ**



## В поисках издателя или бег на E3

Некоторое время назад мы занималась поисками западного издателя для «Корсаров». Было отправлено письмо с предложениями о сотрудничестве и Interactive Magic. Спустя несколько дней пришел напыщенный холодно-вежливый ответ за подписью вице-президента. Смысл его содержался в том, что в настоящий момент Interactive Magic лишена возможности заниматься изданием «**Корсаров**» на Западе. В общем, нас это не слишком огорчило, поскольку игрой уже успели заинтересоваться некоторые крупные компании. Еще спустя какое-то время мы повезли «**Корсаров**» на выставку E3. Игра произвела вполне ожидаемое впечатление на посетителей — легкий шок. К стенду «Акеллы» подходило множество людей, но дольше всех перед компьютером с demo-версией «**Корсаров**» стоял человек, одетый в летную форму. В общем, стильная внешность незнакомца нас не особенно удивила, по выставке ползали червяки Джимы, на стенд Eidos приглашали многочисленные сестры Лары Крофт, а Дюк Нюкем охотно фотографировался со всеми желающими. Удивились мы после того, как «летчик» представился. Как выяснилось, им оказался Билл Стенли, ближайший друг и соратник Сида Мейера, ныне президент Interactive Magic, известный также в народе, как Wild Bill. Слово за слово, Билл предложил нам сотрудничать, в частности, изъявил желание издавать «**Корсаров**», которые ему необычайно понравились. Какого же было его удивление, когда мы рассказали ему об официальном отказе от Interactive Magic! Wild Bill пообещал разобраться и ушел. Ровно через десять минут на наш стенд прибежал запыхавшийся вице-президент компании, чья подпись стояла на злополучном письме. Он начал торопливо говорить о неполадках в работе секретариата, о том, что он обеими руками «за», чтобы издать такую прекрасную игру, но... было уже поздно. Самой невероятной оказалась скорость, с которой вице-президент Interactive Magic прибежал на наш стенд! Мы потом проверяли и выяснили: чтобы за такое время добраться до нас, нужно ОЧЕНЬ БЫСТРО бежать.

| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА:** | PC |
| **ЖАНР:** | Стратегия |
| **ИЗДАТЕЛЬ:** | Activision |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | Activision |
| **ОНЛАЙН:** | http://www.activision.com |
| **ВЫХОД:** | Февраль 1999 года |
| **АЛЬТЕРНАТИВА:** | Civilization 2, Alpha Centaury |

# Civilization: Call to Power

***Дмитрий ЭСТРИН***
*estrin@gameland.ru*

**...разработчики из Activision стремятся как можно точнее воспроизвести в Civilization: Call to Power черты реального мира, реального человечества.**

Человечество всегда жило мечтами об идеальном обществе. Причем для достижения этой благородной цели использовались самые разные средства. Так, довольно часты были попытки скорейшей реализации мечты о свет-



лом будущем с помощью самых противоестественных способов. Разумеется, большая часть таких экспериментов оказывала на человечество крайне негативные последствия. Не говоря уже о том, что влиять на ход истории удавалось лишь избранным личностям, как правило, вне всякой зависимости от их способностей, а лишь благодаря случайности. Так было до тех пор, пока Сид Мейер не доказал, что, в общем-то, можно осуществлять попытки создания модели идеального общества с помощью компьютерной игры. Так или иначе, но **Civilization** была воспринята игровым миром, как целая эпоха, как один из самых ярких шедевров, в котором главной была гениальная, но в то же время простая идея. Как это ни странно, но до сих пор ее никому повторить не удалось. **Civilization** оказалась конструктором общества, который позволял без последствий играть целым миром, творя свою фантастическую, но, что самое главное, вполне вероятную историю. Впрочем, были в шедевре от Сида Мейера и недостатки, основные из которых заключались в несовершенстве AI, а также в сильном ограничении действий игрока. Управление цивилизациями оказалось на редкость бесхитростным и простоватым занятием. **Civilization II** практически ничего не привнесла в развитие весьма перспективной идеи. Если, конечно, не считать изометрической перспективы. Не буду утомлять читателя известной историей о том, как Activision получила права на торговую марку **Civilization**, а MicroProse их, соответственно, упустила. Так, игровое сообщество лишилось продолжения знаменитой игры от Сида Мейера, которому пришлось вместе с Firaxis Games делать Alfa Centauri, но приобрело потенциальный хит от Activision.

Преуменьшать значимость того, что должно случиться в начале следующего года, никак нельзя. Главное, что разрешится актуальный спор о том, кто способен сделать лучшую игру — признанный гений сотоварищи или крупная корпорация. Ведь и Activision, и Сид Мейер делают очень похожие игры, которые легко можно будет сравнить. Причем у обеих сторон примерно равные возможности. Activision разрабатывает игру, которая фактически уже была несколько раз разработана, — осталось лишь дополнить ее множеством новых элементов сбалансированных между собой. Что не так-то просто, как может показаться на первый взгляд. Ну, а у Сида Мейера, несмотря на то, что он делает нечто принципиально новое по мотивам старой идеи, тоже есть свои преимущества — имя и талант.

Вернемся к **Civilization: Call to Power**. Бытует мнение, что от игры ничего особенного ждать не стоит. Основные аргументы — потому что, потому. Его сторонники упираются в то, что Activision не удастся повторить подвиг Сида Мейера. Не знаю, как насчет повторить, но сделать что-то, что можно было бы сравнить со старым шедевром, и тем более, сделать отличную игру, компании наверняка удастся. При этом сами разработчики неоднократно повторяют о том, что они полностью ощущают на себе тот груз ответственности, который накладывает на них разработка продолжения знаменитой **Civilization**. И вообще каких-то явных промахов или недостатков в несколько измененной концепции заметить не удастся. Сплошные достоинства. Но судите сами.

Прежде всего, разработчики из Activision стремятся, как можно точнее воспроизвести в **Civilization: Call to Power** черты реального мира, реального человечества. Игрок волен управлять своей империей, как ему заблагорассудится, но общество будет развиваться по строго определенным социологическим правилам. Мы сможем направить развитие цивилизации принципиально новым путем, но последствия наших решений будут моделироваться в полном соответствии с историческими законами. В Истории Мира, которую нам придется повторить, не будет ничего сверхъестественного и нелогичного. Самые фантастические решения игрока будут провоцировать наиболее вероятное поведение общества в зависимости от сотен факторов. Общественный строй, стадия развития, владение науками, внешняя политика, религия, войны — все это и многое другое каким-то образом будет взаимосвязано. И это вовсе не значит, что мы застрахованы от случайностей. Случайности обеспечивает и сама реалистичная модель мира, и сверхмощный AI, о котором мы поговорим чуть позже.




Начнем же разговор мы с самих цивилизаций. Разумеется, их будет много. Но, более того, при наличии соответствующего желания вы сможете генерировать свои собственные цивилизации, в точности копируя известные культуры мира реального, которые по каким-то причинам не нашли своего места в игре или придумывая свои. Во всяком случае такое желание вряд ли постигнет игрока, ибо в **Civilization: Call to Power** существует... около 40 цивилизаций! При этом движок игры позволяет играть на карте сразу с 32 различными противниками. Разумеется, размеры карт будут колебаться от сравнительно небольших до совершенно огромных, схожих по масштабам с опять-таки миром реальным. Для каждой цивилизации разработчики создают специальные библиотеки, которые касаются не только названий городов, но и особенностей менталитета и исторических путей развития. Так, например, если в Германии к власти придет Гитлер (что вполне возможно, учитывая модель игрового процесса), то он всеми силами будет стремиться к установлению в стране фашизма и стремительном покорении всего мира. Конечно же, нельзя не отметить и полсотни названий городов для каждой цивилизации.









Несколько слов о картах. В **Civilization: Call to Power** разработчики предлагают нам выбор из четырех установленных размеров мира. Самый большой размер, как я уже говорил, почти не в чем не уступает реальному миру. Также существует возможность генерировать свою собственную карту, путем изменения нескольких различных параметров — климата, температуры, соотношения суши и водных пространств, соотношения маленьких островов и континентов, разнообразию природных условий, а также богатству естественных ресурсов. Как видите, немало, и вполне хватает для того, чтобы «собрать» мир, отвечающий нашим вкусам. Хотя я, честно говоря, всегда предпочитал играть на карте, которая в точности повторяет географию Земли. В любом случае в **Civilization: Call to Power** можно будет как генерировать карту по своему вкусу, так и играть на «Земле».






Интерфейс претерпел почти революционные изменения. Начнем с того, что панель команд сместилась вниз. Это не такая уж и мелочь, поскольку с перемещением панель приобрела еще большую функциональность. Однако настоящие изменения произошли в связи с одним из наиболее крупных недостатков старой **Civilization**. Как вы помните, через некоторое время, когда нам удавалось развить свое государство до сравнительно больших размеров, то городов и юнитов становилось настолько много, что их было практически невозможно контролировать. То есть, возможно, конечно, но просто не так интересно, как могло бы быть. Одинаковую важность для нас имел решающий бой с сильным государством и провинциальный Мурманск, жители которого внезапно захотели построить храм. В **Civilization: Call to Power** разработчики разделили создали два уровня управления государством. При первом уровне, так называемом макроуправлении, мы принимаем решения лишь в самых важных вопросах, доверяя обыденные действия компьютеру. Играя же в режиме микроуправления, игрок занимается всем сразу. Очень важно, что эти два уровня управления можно свободно переключать в процессе игры. Такая новаторская находка разработчиков позволяет нам говорить о том, что игра будет более динамичной, чем ее предшественницы.

Действие **Civilization: Call to Power** закончится не в 2000, а 3000 году, так что развивать свою цивилизацию придется аж целых семь тысячелетий. Но, на самом деле, важно другое. То, что авторы игры очень много внимания уделили нашему гипотетическому будущему. Ведь все, что может, а, точнее, могло произойти до XXI века, легко с известной уверенностью предположить, опираясь на простейшую логику и реальную историю... А вот что ждет человечество в будущем? Какие новые возможности? Какие новые опасности? Конечно, обладая фантазией, все довольно просто придумать, но... Activision пошла другим путем. Не придумать, а предвидеть, опираясь на ту же логику и ту же реальную историю, — вот, что хотят сделать разработчики в **Civilization: Call to Power**. Не сумасшедшая фантазия, а теория вероятности — то, что оказалось определяющим фактором в моделировании будущего. Хотя, с другой стороны, дизайнерам игры пришлось прочитать самые знаменитые научно-фантастические романы, дабы составить более четкую картину предполагаемого грядущего...

Вообще все, что касается дизайна, выполнено просто безукоризненно. Конечно, и юниты, и города, выглядят весьма схематично, но, с другой стороны, в этом есть свои неоспоримые достоинства. Достаточно того, что во всем ощущается стиль старой **Civilization**...

Когда **Civilization: Call to Power** только начинал разрабатываться, появилась информация о











том, что очень большое значение разработчики решили придать войнам. То есть, буквально ни один вопрос нельзя будет решить дипломатически. Недавно эта информация была опровергнута. При этом авторы игры заявили, что, на самом деле, война в обычном понимании этого слова окажется весьма нежелательным явлением. Поощряется другое — гонка вооружений, промышленный шпионаж, саботаж, пропаганда, религиозные средства воздействия. Прямые военные действия будут приносить несомненную пользу до какого-то определенного времени, после чего цивилизации, достигшее некоторого



уровня развития, образуют дружественный альянс и приложат максимум усилий, чтобы задавить непримиримого агрессора. Поэтому в конечном итоге военный потенциал придется применять по-другому. К примеру, в слаборазвитом государстве, находящимся под угрозой ядерной бомбардировки, начнутся беспорядки, а вы, воспользовавшись этим обстоятельством, после дипломатических переговоров объявите протекторат и, спустя какое-то время, на вполне законных основаниях присоедините государство к своей



империи. Ну, а с мощными цивилизациями придется больше сотрудничать. Хотя не исключено, что какой-нибудь фанатик, начав править сильным государством, введет военную диктатуру и объявит войну всему миру. Так что определенная напряженность всегда будет сопутствовать самым миролюбивым отношениям с самыми дружественными странами.

Границы. Увы, их не будет. Обрадовать тут может лишь то, что сами разработчики начали-таки говорить о них. Так, дизайнеры игры сообщают, что в **Civilization: Call to Power** создать модель границ как таковых, не изменив игровую концепцию, просто-напросто невозможно, но сам игрок всегда может соответствующим образом расставить военные юниты и построить форты. Тогда по идее к нам на территорию никто пробраться не сможет. В любом случае такой способ создания границ будет лишен смысла, если AI им не воспользуется.

Кстати, об AI. Обещается что-то совершенно невероятное. Компьютер будет не просто реагировать на какие-то актуальные события, но думать на много ходов вперед. В AI не заложен какая-то определенная линия развития. Все зависит от цивилизации, ее исторических особенностей, существующего государственного строя и... случайностей. При этом, если перед компьютером возникает проблема, которую можно решить несколькими способами, то его выбор будет зависеть от анализа похожих ситуаций, имевших место в прошлом. Один из дизайнеров **Civilization: Call to Power** говорил, что, если бы, для того чтобы игра стала интересной, нужно было бы позволить AI cheat'овать, то разработчики так бы и сделали. Но, к счастью, игра кажется интересной и без компьютера-обманщика, который производил не самое благоприятное впечатление в старой **Civilization**.

Выбор формы правления на этот раз будет иметь принципиальное значение. Анархия, тирания, монархия, теократия, коммунизм, фашизм, региональное правление, демократия, многонациональная республика — это не просто названия, не просто изменение скорости развития цивилизаций и их военной мощи, не просто реакция жителей и не просто набор разных достоинств и разных недостатков. Фактически это разные игры,



разные правила игры, каждое из которых полностью соответствует понятию какой-либо формы правления. Так, например, теократия делает практически ненужным дальнейшее технологическое развитие государства, но вместе с тем обеспечивают абсолютную власть над людьми. Среди которых, кстати говоря, не будет недовольных. Специальные юниты будут владеть приемами религиозного воздействия, которые позволят присоединять новые города. Среди форм правления будущего можно было бы отметить технократию, экотопианство и виртуальную демократию. О каждой из них ходят совершенно фантастические слухи и догадки. В частности, предполагается, что экотопианство — это экологическая утопия, «гринписовский» рай. Технократия — правление под девизом стремительного развития технологий. А насчет виртуальной демократии ходят окончательно невероятные предположения, делиться которыми нет никакого желания. Уверен, что после выхода **Civilization: Call to Power** все окажется совсем по-другому. Для каждой формы правления существуют разные юниты, каждый из которых обладает специальными возможностями. Так, например, экотопианство позволяет производить экологических террористов, которые, будут наделены возможностью в считанные мгновения стирать с лица земли целые города, заменив их бурно зеленеющей растительностью. Несколько слов о юнитах. Система их производста будет отличаться от той, что знакома нам по старой **Civilization**. Основное различие в том, что теперь юниты будут разделены по трем группам: сухопутные, морские и космические. Соответственно, сухопутные юниты будут производиться на суше, морские — в море, а космические — в космосе. Конечно, разные линкоры и эсминцы вряд ли кого удивят, а вот что вы скажете насчет военной орбитальной станции? Как видите, разработчикам удалось увидеть наше будущее во всех ипостасях.

Графически **Civilization: Call to Power** выглядит не очень эффектно. Скорее обычно. Как я уже говорил,разработчики решили не отказываться от схематичности в изображении, а потому все осталось примерно на том же уровне, что и был раньше. Более-менее хорошо выглядят юниты. Неплохо — города. Детали рельефа - не так хорошо, как могли бы. К примеру мелководье больше похоже на ледник. Но, как давно известно, такие игры, как **Civilization** делает вовсе не графика, а непосредственно игровой процесс.

Сейчас я бы не стал говорить о том, что окажется лучше: **Civilization: Call to Power** или Alpha Centauri. Вряд ли накануне их выхода подобный вопрос может иметь смысл. Но не стоит сомневаться в том, что Activision может сделать игру, которая была бы не хуже, чем бессмертное творение Сида Мейера. Будем надеяться, что так и будет.

**СИ**



| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | Стратегия в реальном времени |
| ИЗДАТЕЛЬ: | Microsoft |
| РАЗРАБОТЧИК: | Ensemble Studios |
| ОНЛАЙН: | http://www.ensemblestudios.com |
| ВЫХОД: | Лето 1999 года |
| АЛЬТЕРНАТИВА: | Age of Empires |

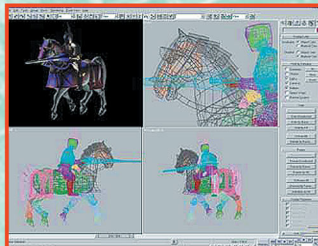
# Age of Empires II: Age of Kings

**Сергей ОВЧИННИКОВ**
*ovch@gameland.ru*

**Команда под руководством знаменитого Брюса Шелли работает над второй частью знаменитой игры уже более года.**

Стратегии стали выходить реже. Уставшие от клонирования разработчики одумались и занялись созданием по большей части смешанных проектов — капелька Adventure, солидная примесь RPG, элементы стратегии. Журналисты, возрадовавшись прекратившемуся потоку кособоких RTS, переключились на воспевание иных жанров. Снова в моде RPG — после триумфа Might & Magic VI и Fallout они выходят пачками почти еженедельно. Любой уважающий себя разработчик грезит 3D — как же сделать такую камеру, чтобы она давала полную свободу и при этом была послушной? Классических стратегий (вид сверху, юниты, здания) стало чудовищно мало, и конкуренция вновь практически отсутствует. StarCraft, при всех его достоинствах и недостатках, вышел полгода назад, и с тех пор — ничего. Кроме разочаровывающе примитивистской Dune 2000. А как нас расстроило сообщение о переносе даты выхода Tiberian Sun! Между прочим, в мае этого года такое известие не огорчило бы никого — Westwood и ее многострадальное творение в ту пору было всем до лампочки. Вы понимаете, к чему я клоню — новая стратегическая волна немного задержалась, и вдруг выяснилось, что ее, оказывается, не просто ждут, а ждут с огромным нетерпением. В новом виде, со свежими идеями, графикой и звуком. И любой разработчик, прорвавший эту своеобразную блокаду, будет непременно причислен к лику святых. Пожалуй, на данный момент ближе всех к такому прорыву наша старая знакомая...

Как смешать WarCraft и Civilization, при этом не погубив динамичности первого и значительности второго? Об этом надо спросить у Ensemble Studios. — это феноменально популярная игра. Несмотря на то, что ее выход не сопровождался массовой рекламной кампанией, а разработчиком являлась никому не известная фирма, пусть даже и возглавляемая очень известным человеком, Ensemble Studios вместе с Microsoft добилась в результате нужного эффекта. Продажи игры, вопреки всем ожиданиям, от месяца к месяцу не падали, а лишь увеличивались, достигнув к концу прошлого года около 800 тысяч копий, а к настоящему моменту — порядка полутора миллионов. Примерно такие же результаты показали два других общепризнанных хита — WarCraft II и Command & Conquer, так что **Age of Empires** можно уже вносить в почетный список лидеров. Удивительно и то, каким спросом пользуется обыкновеннейший add-on к этой игре, Rise of Rome, не добавивший в игровой процесс ничего нового, кроме новой расы, нескольких юнитов и пары нововведений в области построения войск. **Age of Empires** подкупает не красивой графикой и не громким именем издателя (которое, скорее, отпугивает потенциального покупателя) — в этой игре все решает атмосфера. Необычайно точно подобранное время действия, интересный дизайн, запоминающиеся голоса и звуки и, главное, — ощущение глобальности происходящих событий. Это не WarCraft со своими островками и игрушечными орками и эльфами, не занудливое поле военных действий C&C безо всякой романтики. Нет, здесь все по-настоящему. Море — это не синяя дорога для кораблей, а место обитания рыбы. В саванне натыкаемся на льва, слона и антилоп. Где-то неподалеку от реки бродит крокодил. Зачем все это нужно? Только для того, чтобы почувствовать себя на природе. И заодно пояснить, кто здесь хозяин. Время показало, что настоящая стратегия совершенно не должна быть схематичной, чтобы нравиться. Больше красок, больше колорита, больше разнообразия! **Age of Empires II** создается именно под таким лозунгом.

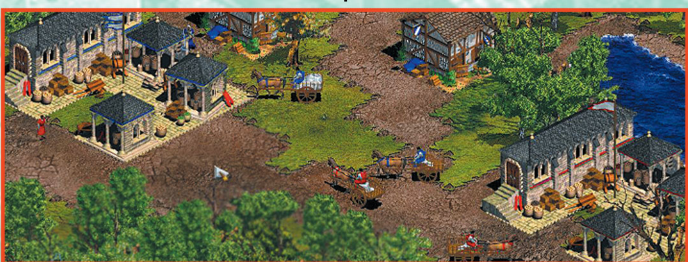


Команда под руководством знаменитого Брюса Шелли работает над второй частью знаменитой игры уже более года. Никуда не торопясь и не обращая внимания на конкурентов, Ensemble по кирпичикам создает новый образ знакомой всем нам **Age of Empires**, готовится перенести действие в самую интересную эпоху — Средневековье. Выпуск Rise of Rome стал одним из этапов подготовки такого переселения. Действие **Age of Empires** тянулось, по приблизительным оценкам, порядка десяти тысяч лет, вплоть до первых столетий нашей эры. Ну, а продолжение, согласно логике, затронет времена, наступившие сразу после падения Римской Империи. **Age of Kings**, а именно так и будет называться вторая часть **Age of Empires**, покроет временной промежуток с V по XV века нашей эры. Объектами изучения и дальнейшего развития станут тринадцать рас, большая часть которых относится к известным всем «варварским» европейским племенам англов, франков, германцев, готов. Все эти нации впоследствии положили начало вполне цивилизованным государствам, и, по всей видимости, Ensemble Studios рассчитывает на то, что именно игрок сделает их таковыми. Однако **Age of Kings** не ограничен только Европой — на картах встретятся японцы и китайцы, а также народы Ближнего Востока — турки, персы, византийцы — эти тоже считаются вполне цивилизованными нациями. Все перечисленные народности составят костяк традиционного выбора рас в **Age of Kings** и будут подчиняться стандартным правилам — развивать базы, вести сельское хозяйство, торговать и воевать. Однако в **Age of Kings** вам будет доступно и несколько более оригинальных народов, которые не обременяют себя традиционными путями развития. Это, разумеется, кочующие племена кельтов, монголов и викингов. У этих рас не будет стандартных построек, баз и, уж тем более, полей и огородов. Они станут передвигаться по картам, перетаскивая с места на место все свои пожитки, в поисках ресурсов и слабых противников. База кельтов может состоять из нескольких палаток и дозорного поста и, в случае необходимости, будет свернута и эвакуирована в безопасное место за несколько мгновений. Кочевники могут захватывать чужие владения, овладевать вражескими зданиями и угонять в рабство крестьян. Они одинаково хорошо послужат разнообразию как одиночных кампаний, так и multiplayer-игр. Учитывая то, что в **Age of Kings** камера висит намного ниже над землей, чем в **Age of Empires**, и видимое игроку пространство становится меньше, у кочевников появляется больше шансов на осуществление своих дерзких замыслов. Уникальность этого нововведения не поддается оценке. Фактически, впервые в истории классических real-time стратегий различным игрокам будет предоставлятся право не выбирать отдельные юниты и вид собственных зданий, получая ровным счетом идентичный игровой процесс, а иметь возможность заполучить в свое распоряжение ту расу, которая отвечает привычкам и личной тактике. Отчасти этот прорыв был намечен уже в StarCraft, порадовавшей нас действительно разнообразными нациями. Но столь полярного выбора, как в **Age of Kings**, не предлагалось никогда. Остается лишь догадываться, какое влияние окажет этот момент на финальный облик игры.



Что касается остальных рас, то для них, как и прежде, авторы игры задали множество различающихся параметров, которые позволят вам легко отличать их друг от друга. Параметров этих стало значительно больше, их перечень расширился целым рядом дипломатических и торговых тонкостей. Однако же в графическом смысле отличия не столь заметны — как и в **Age of Empires**, разработчики создали лишь несколько общих типов дизайна строений — для западноевропейских, ближневосточных и восточных племен. Разумеется, уникально будут выглядеть и структуры кочевников. Необыкновенно приятной чертой станет и звуковое оформление «национального вопроса». Вместо стандартных реплик и фраз, традиционно произносившихся на английском языке, Ensemble решила вставить в **Age of Kings** что-то пооригинальнее. В результате, для каждой из тринадцати наций были придуманы и записаны совершенно новые уникальные сэмплы, в очень примитивной форме отсылающие к языкам-прародителям. Вполне понятно, что эффективность ваших рабочих нав-











ряд ли увеличится, если они начнут отвечать вам на своих родных языках, но эта, в принципе, достаточно мелкая деталь серьезно добавляет к атмосфере игры. Чрезвычайно обидно во всем этом только одно — ни одно из славянских племен, живших повсеместно на территории Восточной Европы, вплоть до территорий современной Германии, Польши, Италии и Югославии, в игру не попало. По всей видимости, восточные рынки все еще не так сильно интересуют Microsoft, как нам бы этого хотелось. Хотя, с другой стороны, нам навряд ли хотелось бы увидеть себя в роли очередных кочевников и бандитов, а славяне в западном представлении никем другим не считаются.

Система общественного развития в **Age of Kings** не претерпела практически никаких изменений. Как и прежде, для получения доступа к новым изобретениям, юнитам и строениям вам придется постепенно менять облик своей цивилизации, переходя из одной эпохи в другую. Создатели игры подошли к новому игровому отрезку со всей ответственностью. Все, как и положено, начинается с самого простого. Хитроумные дизайнеры из Ensemble Studios правильно выбрали дату начала строительства — аккурат в момент падения высоко просвещенной Римской Империи. На место элегантных построек, массовых зрелищ и в меру высокой культуры пришли малообразованные племена варваров, которые, фактически, начали свое развитие практически с нуля. Вполне соответственно будут выглядеть и постройки эпохи Dark Age. Со временем (которое выльется, в очередной раз, в некоторое количество бесполезно потраченных на upgrade ресурсов) ваша цивилизация перейдет к прогрессивной форме правления — феодализму. Feudal Age ознаменуется началом рационального земледелия, а при переходе в Castle Age вам станут доступны весьма крупные и дорогие структуры. Именно в этот момент ценность золота, как главного ресурса игры, по всей видимости, будет наибольшей. Напоследок **Age of Kings** доставит вам незабываемые впечатления от посещения Imperial Age, об особенностях которого разработчики пока предпочитают не распространяться. Здания в процессе перехода от одной эпохи к другой, разумеется, будут менять свой облик, так что все визуальные достоинства игры останутся на месте. Зато кардинальные перемены постигли саму графику **Age of Kings**. Выглядит новое творение Ensemble Studios просто по-царски и шокирует оно ничуть не меньше, чем когда-то первая часть игры. Необыкновенно детализованные ландшафты, десятки видов растений, шикарно выглядящие леса, волны на море, чудовищно красиво отрендеренные постройки и очень много анимации. Буквально каждый квадратный сантиметр поверхности напоминает о том, что он был проработан в мощном 3D-редакторе. Структуры в работающем состоянии создают совершенно неповторимую картину — вы можете наблюдать буквально за каждым процессом. Анимация вполне достигает уровня Knights & Merchants, но только теперь она перенесена на трехмерные рельсы, отполирована, отшлифована и практически достигла идеала. Навряд ли из псевдо трехмерных моделей можно будет выжать что-либо большее — по части графики **Age of Empires II** оставляет далеко позади всех конкурентов в жанре, включая и Tiberian Sun, и Total Annihilation: Kingdoms, и даже очень перспективные Seven Kingdoms II. Авторы игры умудрились раскрасить буквально каждую клеточку карты, в **Age of Kings** вы не увидите ни одного по-настоящему пустого места. Можно часами с наслаждением наблюдать за бурными волнами на море или созерцать точные, выверенные до самой мелкой детали движения стенобитного орудия. Постройки после своего возведения превращаются не в единые монолитные сооружения, недоступные для проникновения, а в часть общего ландшафта. Через фермы можно проходить, а некоторые здания даже требуют для полноценного функционирования присутствия внутри нескольких работников. Единственный вопрос, который возникает после ознакомления с возможностями нового движка, заключается в том, останется ли рядом с такой графикой место для игрового процесса? Хотя по-настоящему этот вопрос прояснить удастся лишь к выходу самой игры, осмелюсь предположить, что **Age of Kings** все же не превратится в неповоротливую громадину, разваливающуюся под тяжестью собственной значимости. Думаю, вы сами в этом убедитесь, ознакомившись с кое-какими нововведениями из тех, что Ensemble планирует включить в игру.



**Брюс Шелли**

*В списке известных сегодня лидеров игрового дизайна имя Брюса Шелли занимает далеко не самое последнее место. В игровой индустрии Шелли появился в 1987-ом, и уже первые его проекты оказались вполне успешными. К сожалению, история скрывает от нас ранние работы Шелли, однако, тот факт, что уже в 1990 году талантливый дизайнер был принят на работу в компанию Microprose, значит довольно много. Помимо работы Шелли в Ensemble Studios над **Age of Empires**, его дизайнерский гений в значительной степени определил успех таких проектов, как Railroad Tycoon и, конечно же, Civilization. Шелли проработал в Microprose более пяти лет, воплотил в жизнь десятки проектов, был, фактически, правой рукой великого Сида Мейера, однако, ушел из компании несколько раньше образования Firaxis. Стремление создать свой собственный игровой проект, работать в небольшой студии и выпускать одну игру в два-три года заставило Шелли основать вместе с Тони Гудманом в январе 1996 года компанию Ensemble Studios, которая немедленно начала работу над **Age of Empires**. Вопреки всеобщему мнению, Microsoft отнюдь не являлась автором проекта и стала принимать в нем участие уже тогда, когда игра была практически готова. Тем не менее, **Age of Empires** оказалась самым успешным в финансовом плане игровым проектом корпорации после Flight Simulator, так что сотрудничество с Microsoft наверняка на **Age of Kings** не прервется.*

Следуя по пути максимального отдаления от принципа upgrade'ов, позаимствованного у WarCraft, **Age of Kings** предлагает игроку развивать уже не пять и не десять направлений научных исследований. Процедура технологического развития предусматривает около полутора сотен шагов. Однако, в отличие от Civilization, имеющей сходную схему развития, от вас не потребуется развития всех направлений. Достаточно будет лишь того, что необходимо для выполнения тех или иных задач, которые ставит перед собой игрок. Хотите заниматься сельским хозяйством? Изобретайте соответствующие отрасли. Нужна хорошая мощная армия при минимуме затрат? Можно устроить реформу вооруженных





сил, переоснастить войска, изобрести более эффективное оружие. Все это, возможно, звучит примитивно, однако именно эта «элементарщина» и предоставляет вам практически полную свободу в развитии. Самое главное то, что создатели игры резко ограничили ваши возможности по научному развитию. В процессе игры вам становятся доступны десятки возможностей по улучшению тех или иных характеристик юнитов, зданий, торговых и дипломатических операций, однако, использовать вы сможете немногие — для полного развития всего и вся потребуется слишком много ресурсов. Поэтому, как и в **Age of Empires**, вам придется довольствоваться лишь самым необходимым.

Количество ресурсов немного увеличилось. Несколько изменились и способы их добычи. Теперь все в мире **Age of Empires** будет производиться из дерева, пищи, камня, золота и железной руды. Однако золото более не будет лежать в рудниках прямо на поверхности, фактически, как «добываемый» ресурс, оно будет отсутствовать. Тем не менее, деньги вы будете получать, во-первых, от собственных подданных, которые станут платить налоги, а, во-вторых, от торговли. Процедуры товарообмена в **Age of Empires** были развиты очень плохо, однако, разработчики намерены заставить игроков всерьез заниматься коммерцией. Если в древние времена без торговли еще можно было как-то обходиться, то в Средние века подобный способ ведения хозяйства считался неприемлемым. Приятно, что в **Age of Kings** торговать можно не только по морю, но и по суше, отправляя караваны с товарами в дружественные или не очень враждебные государства. В **Age of Kings** вы сможете устанавливать регулярно функционирующие торговые пути, покупать и продавать необходимые виды ресурсов и даже влиять на состояние рынка. Как приятно задавить остро нуждающегося в деньгах конкурента массовыми поставками собственного товара, аналогичного его собственному, и, тем самым, обрушить цены в один миг и лишить его всяческой прибыли. Объемы товарооборота между странами могут легко стать факторами внешней политики — государства, получающие большую прибыль от торговли с вами, будут предлагать дальнейшее сотрудничество. Возможно, и на военном фронте. В игру также введено понятие глобального рынка и даже просчитывается состояние вашей собственной экономики. Количество флажков, вывешенных над зданием рынка, будет показывать, как идут дела с добычей ресурсов, окупаются ли затраты на сельское хозяйство (по всей видимости, некоторым работникам в игре придется платить) и так далее. Можно быть уверенным, что в третьей части **Age of Empires** разработчики пойдут дальше и смоделируют в доступной форме всю современную нефтегазовую финансовую структуру. Отсутствие золота в чистом виде весьма очевидно указывает нам на то, что торговле в **Age of Kings** будет уделяться огромное внимание, хотя, конечно, этот факт далеко не всем придется по вкусу.

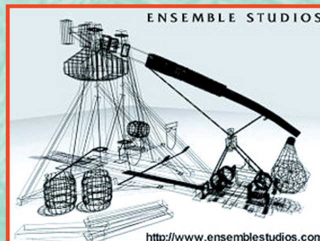
Знакомые нам основные ресурсы, пища и дерево, хоть и будут несколько ущемлены в правах, тем не менее, наверняка останутся базовыми. Как и раньше, пищу можно добывать добрым десятком различных способов от сбора ягод в садах и усердных работ на грядках до рыбалки и охоты. Однако теперь съедобные ресурсы не будут ограничены лишь количеством ягодных кустиков или поголовьем антилоп, а фермы более не станут разрушаться, выработав свой ресурс. Вся живая природа в **Age of Kings** будет со временем регенерироваться. Частично отловленная из водоема рыба будет вновь размножаться до гигантских косяков; не до конца собранные ягоды через пару сезонов вновь дадут урожай; прореженный, но не вырубленный до конца лес опять поднимет свои ветви к солнцу. Вместо того чтобы разрушаться по мере исчерпания ресурса, ферма просто начнет давать меньший урожай, и тогда вам придется подождать пару лет для того, чтобы земля отдохнула и снова могла быть использована. Соответственно, в **Age of Kings** вам настоятельно рекомендуется поддерживать экологический баланс и никогда не истреблять ресурсы полностью. Необыкновенно важным ресурсом станет железная руда, которая потребуется вам буквально во всем, а вот добывать ее — довольно-таки сложное трудоемкое занятие. Роль же камня, как ведущего строительного материала, еще укрепится, хотя на башни и стены его уже не потребуется так много — авторы игры решили несколько сместить баланс, поскольку стен и башен в **Age of Kings** потребуется очень много.

Количество возводимых в **Age of Empires II** построек резко возросло по сравнению с первой частью игры. От оригинала осталось лишь несколько базовых строений, остальные же серьезно изменились или вовсе были заменены новыми сооружениями. Так, например, появилась возможность строить замки, гигантские оборонные комплексы, служащие, практически, непреодолимыми преградами для противника. После постройки замка, которая требует довольно-таки значительных ресурсов, вы можете отправить в него для охраны до 75 воинов. Они будут защищать ваш сон, неся службу среди непробиваемых каменных стен. В случае нападения неприятеля, вы совершенно спокойно можете укрыться в пределах замка, который практически неприступен, и оттуда поливать врага стрелами и ядрами. Также замок может служить отличной защитой для монарха, специального юнита, который иногда является критическим объектом миссии. Предполагаемая же максимальная вместимость крепости составляет половину от общего количества юнитов, которыми вам будет дозволено управлять в игре.

> *«Сделать игру интересной — самая сложная задача дизайнера. Графика, звук и музыка способны усилить ощущения игрока, но они никогда не заставят его проходить заново те или иные сценарии или рубиться месяцами в multiplayer. Вам приходится постоянно думать о том, чтобы игрок имел возможность самостоятельно предпринимать разнообразные действия, подталкивать его к нетипичным решениям, при этом не раздражая его. Если вам удается достичь такого баланса простоты и разнообразия — это большая удача».*
>
> **Брюс Шелли**



Еще немного об обороне. При постройке стен ваши подчиненные отныне будут проделывать в них специальные бойницы, чтобы ваши стрелки могли поражать противника, стоя за надежной защитой. Башни в **Age of Kings** не будут представлять собой самостоятельной ценности, и, построив их, вам придется также думать и о заполнении созданных внутри рабочих мест. В каждую из башен вы можете посадить по десять солдат, и они будут поражать врага с высоты тем оружием, которое у них при себе имеется. Иными словами, воин с мечом на таком сооружении будет малоценным приобретением. Хотя авторы игры пока весьма пространно говорят о возможности введения в игру огнестрельного оружия, уже сейчас понятно, что надежд на его использование совсем немного — все же ограничение XV веком этому мешает. С другой стороны, это не мешало остроумщикам из Ensemble Studios запихнуть в **Age of Empires** солдата будущего с бластером...










В самом неоригинальном строении в игре — Храме — ваши подопечные будут молиться и восстанавливать свои духовные и физические силы. Сложно что-либо конкретное сказать по поводу морального их состояния, но выходить оттуда будут с полностью восстановленной линейкой здоровья. Каким способом священник их лечит — ума не приложу! Тем не менее, Храм будет выполнять и еще одну чрезвычайно важную функцию. В определенный момент игры он может превратиться в... склад. Тут требуются кое-какие пояснения. Если помните, в **Age of Empires** на картах то тут, то там можно было отыскать здакие небольшие тележки, владение которыми добавляло в вашу копилку несколько ценных очков. Это были некие артефакты, роль которых в игровом процессе была довольно-таки сомнительной. Однако в **Age of Kings** эти же самые артефакты, или relic'и (как их называют в Ensemble), смогут серьезно вам помочь на ниве борьбы с противником. Достаточно лишь найти такую драгоценную тележку и доставить ее в Храм. С этого момента она начнет оказывать свое волшебное действие. Может быть, строительство зданий станет быстрее. Возможно, торговые сделки станут выгоднее. Не исключено, что у войск появится какая-то невиданная доселе возможность (лупить fireball'ами по противнику, например). Кто знает, что еще может произойти. Ensemble знает, но не говорит. Возможно, об этом нам расскажут чуть позже.



Еще одна интересная деталь, касающаяся построек в игре, заключается в способе их разрушения. Традиционно, по канонам real-time strategy, разрушаемые противником здания красноречиво напоминают о своем бедственном статусе постепенным возгоранием каменных конструкций. Не исключение и **Age of Kings**. Несмотря на то, что ничего принципиально нового для жанра в этом моменте нет, все же использование его именно здесь довольно интересно. Здания в игре, однажды загоревшись, не могут самостоятельно бороться с огнем, и непременно будут полностью уничтожены в том случае, если ваши доблестные крестьяне не начнут их чинить. Более того, пламя с крыши одной поврежденной постройки совершенно спокойно может перекинуться и на соседние здания, и вот тогда у вас начнется настоящее веселье. Поскольку большинство зданий будет населено некоторым количеством работников, при достижении критической черты (Ensemble пока не вполне уверена, на какой стадии пожара эта черта будет наступать) они все выбегут на улицу и тупо выстроятся вокруг, наблюдая за сногсшибательным зрелищем. То же самое касается и горящих башен. То-то повеселится враг. Наша разведка также









донесла и сведения о том, что шпионы в **Age of Kings** смогут устраивать диверсии, незаметно проникая на базу, а, точнее, в город, и поджигая ваши постройки. Захватывать вражеские постройки в **Age of Kings** можно довольно-таки экстравагантным способом. Для начала их нужно разрушать практически до основания (снеся 75% их «здоровья»). После этого вам необходимо быстро подозвать собственных крестьян и начать это самое здание яростно чинить. В результате же, будучи восстановленным, оно приобретет цвет ваших флагов. Конечно, это не касается кочевников — у них по поводу всех игровых аспектов имеется свое мнение.

Управление войсками в **Age of Kings** серьезно отличается от предшественников. Вы можете выстраивать ваши гарнизоны в определенные формации, почерпнутые из известных трудов по военной тактике и собственной фантазии (новый вариант построения можно задать в специальном редакторе). Это позволит вам более эффективно распоряжаться своими боевыми ресурсами. Более того, сами юниты стали несколько умнее и приучились работать совместно. К примеру, если вы выделите одновременно бойцов и пару магов, то рыцари встанут вокруг своих интеллектуальных сородичей, образовав для них комфортную защиту. Выделение в один отряд лучников и рыцарей будет означать, что рыцари пойдут впереди, а лучники, соответственно, будут прикрывать их сзади. Все варианты построения войск будут означать более эффективное их действие на поле боя, но и, скорее всего, большие потери при использовании врагом оружия массового поражения — баллист, катапульт и прочих метательных механизмов. Вы также будете иметь возможность изменять агрессивность ваших войск, заставляя их преследовать отступающего противника или же держать позицию после успешного отражения атаки. Управление каждым отдельным юнитом также несколько пересмотрено. Помимо стандартных приказов, вы можете заставить его выполнить особое, присущее лишь этому виду войск, действие. К примеру, некоторые виды кавалерии могут не просто стоять на месте, вяло тыкая копьями во врага, а, разогнавшись, проноситься сквозь строй войск противника, натыкая на пику добрый десяток тел, красиво и благородно. Но со значительным риском для жизни. Полевые же священники могут быть поставлены в «автоматический» режим, в котором они станут оказывать медицинскую помощь любому встречному. Наконец, на море появилась долгожданная возможность брать вражеские корабли на абордаж. Более того, сильно столкнувшись, корабли будут повреждаться и даже смогут внезапно затонуть. Разумеется, все трюки с огнем действуют и на море.

*«Самый замечательный момент в игровом дизайне заключается в том, что проект позволяет вам поначалу полностью погрузиться в предмет исследований, изучать исторический материал, продумывать мельчайшие детали формирующегося игрового процесса, а потом в одно мгновение все может перемениться, и горячий интерес вызовут совершенно иные горизонты. Мне выпал случай работать над многими историческими темами. Я имел дело с железными дорогами, изучал общую историю цивилизации, делал игры по Гражданской Войне, Второй Мировой... И каждый раз выбранный материал оказывался таким увлекательным, что мне казалось, будто более интересных периодов в истории не существует. Но энтузиазм к теме угасал немедленно после окончания работы, и мое внимание привлекали новые проекты. Вот, к примеру, сейчас возник интерес к истории Америки до Колумба. Правда, пока не ясно, выльется ли это увлечение в новую игру».*

**Брюс Шелли**

Одиночные сценарии, миссии из кампаний и игры в multiplayer-режиме могут быть снабжены несколькими условиями для победы. В **Age of Kings** их пока семь, и разработчики обещают добавить еще парочку к моменту выхода игры. Итак, победить вы сможете как стандартным способом, уничтожив всех противников (Conquest), так и нестандартными. Можно захватить вражеского монарха, стать высокопрофессиональным бизнесменом, заработав кучу денег (сумма определяется сценарием), построить и защитить от вражеских посягательств Чудо Света, захватить и удержать в своих руках все артефакты, достигнуть, по договоренности с противниками, некоего максимального лимита очков или играть опять-таки на очки, но только с ограничением времени. В Multiplayer'е появилась важная функция — незаконченную игру можно теперь сохранять и затем продолжать после того, как соберутся все игроки. Для игры по Интернету весьма пригодится возможность выкидывать из игры участника, если его скорость соединения слишком мала. При этом проводится голосование, и если большинство игроков высказывается «за», то вопрос решен. Сгенерированные одним из игроков карты будут доставляться остальным автоматически, как в StarCraft, так что с этим проблем не будет, а разнообразие доступных местностей расширит генератор случайных карт. Максимальный размер территории в **Age of Kings** в три раза превышает размер самой большой карты в Rise of Rome, так что места для всех игроков будет предостаточно. Кроме того, Ensemble, по всей видимости, расширит лимит играющих с восьми до шестнадцати сторон для обеспечения поистине незабываемого времяпрепровождения.

Как ни банально это звучит, **Age of Empires II** наверняка засветится очередной звездочкой на стратегическом небосклоне. Возможно, у кого-то будет больше возможностей. Не исключено, что к моменту выхода игры кто-то из разработчиков перекроет ее графику. Но народ будет любить только ее. Веселую, разнообразную игру с кучей возможностей, феноменально интересным многопользовательским режимом и симпатягами-воинами. Наверное, они по-прежнему будут теряться за деревьями и зданиями (кстати, над этим недостатком **AoE** в Ensemble серьезно работают), но игроки воспримут это спокойно. Главное, чтобы интересно было.

Нет, придется остановиться. Обо всем остальном узнаете в следующий раз.

**СИ**





ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

# ТВОЯ ИГРОВАЯ КОЛЛЕКЦИЯ: НАУЧНЫЕ ОСНОВЫ





Хит-парады игр — важная составная часть взаимоотношений производителей и потребителей кибер развлечений. Для первых — это своеобразная обратная связь, помогающая уточнять производственные планы, а для игроманов — это, зачастую, просто руководство к действию. Знание того, какой продукт высоко оценен тысячами и тысячами геймеров и многие недели подряд не выходит из первой десятки или двадцатки, — равноценно присуждению игре Знака качества и служит дополнительным аргументом в пользу ее приобретения.

Надо сказать, что информация, доводимая до потребителя игровыми хит-парадами, намного ценнее и объективнее своих, скажем, музыкальных аналогов. Объяснение этому явлению еще предстоит найти, но то, что дело обстоит именно так, — сомнений нет, возьмите для примера хотя бы отечественные попсовые рейтинги. Большая редкость — наш альбом, продержавшийся в первой двадцатке на Западе хотя бы полгода, в то время как российские игровые **TOP 100** вполне «адекватны» при сравнении с любым международным хит-листингом.

***Популярный продукт гарантирует многое: прежде всего — обилие соперников для мультиплейерного режима (единственно правильного способа игры!), разветвленную систему глобальных и локальных турниров, кланов, присутствие игры в излюбленном Интернет кафе и клубе...***

FULL TOP 100 LIST

Dropped Out
Runners Up
Details
Editorial
Hall Of Fame
History
Previous Issues
Legend
Voting Booth
Complete List
Typing Yourself
Ascii Version
Print Version
Voters
Distributors

**Hottest Hits**

| TW | LW | NW | Title | Cat |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 29 | Starcraft 28x | WG |
| 2 | 2 | 26 | Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) | RP |
| 7 | 12 | 4 | Need for Speed 3 (Hot Pursuit) | RA |
| 15 | 20 | 3 | Caesar 3 (Build a Better Rome) | ST |
| 28 | 31 | 4 | NHL 99 | SP |
| 32 | 34 | 26 | TOCA (Touring Car Championship) | SI/SP |
| 39 | 41 | 7 | Hexplore | RP |
| 48 | 54 | 8 | Motocross Madness | RA |
| 54 | 61 | 22 | Anno 1602 | SI |
| 64 | 78 | 3 | Axis & Allies | WG |
| 70 | 75 | 4 | Creatures 2 | ST |
| 73 | 85 | 3 | People's General | WG |
| 84 | - | 1 | Return Fire 2 | ST |
| 89 | - | 1 | Shogo (Mobile Armor Division) | AC |
| 90 | 95 | 3 | Grand Prix Legends | RA |
| 98 | - | 1 | Madden NFL 99 | SP |

С другой стороны, при попытке выяснить пристрастия игроманов той или иной страны всегда дают знать о себе особенности «национального характера». Это совершенно нормальное явление — крупнейшие производители и издатели непременно учитывают их при составлении маркетинговых планов экспансии на национальные рынки. Вот пример. С точки зрения аналитиков **Electronic Arts**, холодный климат России и загадочность души ее народа предопределили «крен» наших игроков в сторону стратегий, а американцы с их небывалым ритмом жизни и невысоким средним уровнем образованности (так-то вот...) тяготеют к **action**'ам...

В любом случае, регулярное знакомство с отечественными и зарубежными рейтингами окажется небезынтересно всем. И новичкам, и профи полезно знать положение, занимаемое игрой, намеченной к покупке, движется ли она к вершине или сползает вниз...

Популярный продукт гарантирует многое: прежде всего — обилие соперников для мультиплейерного режима (единственно правильного способа игры!), разветвленную систему глобальных и локальных турниров, кланов, присутствие игры в излюбленном Интернет кафе и клубе. Неверный выбор мало популярного продукта заведомо обрекает на «игровой голод» и одинокое прозябание на задворках сетевого сообщества.

Возможно, кто-то спросит, а где найти такую информацию? В Глобальной Сети это до смешного легко — стоит заглянуть на несколько популярных игровых сайтов. Для еще «неподключенных» источником таких сведений станут многочисленные компьютерные издания, перепечатывающие интернетовские **TOP 100** или ведущие собственные рейтинги, как, например, практикует «**Страна Игр**». Не стоит полагаться лишь на один, даже самый представительный хит-парад. Сравнив между собой несколько зарубежных и национальных листингов, можно сделать весьма интересные наблюдения. Например, такие.

В любом объективном рейтинге присутствуют игры, безусловно, признаваемые геймерами любой точки планеты Земля как продукты серии «must have!» («обязательных к приобретению»). Такие продукты, все без исключения первосортные, естественным образом делятся на две категории. Первая — это шедевры, ставшие вехами в развитии жанра, а то и положившие начало новым «игровым нишам», причем, вышедшие относительно давно (по компьютерным меркам, конечно...). В полной мере это относится к **Warcraft II** (**>140** нед. в **TOP 100**), **Civilization II** (**>127** нед.), **Duke Nukem 3D** (**>118** нед.), **Quake** (**>106** нед.)...

Вторую группу той же серии «must have!» составляют новейшие, нередко долгожданные продукты, от которых ждут каких-то новых канонов жанра, небывалого технического совершенства, невероятного сочетания игровых элементов... Не все они надолго сохранят симпатии геймеров, но игровая мода диктует свои условия! Хочешь быть современным — приобретай «горячие имена» из первой двадцатки хит-парадов. Сегодня это **Quake 2** (**>35** нед.), **Starcraft** (**>20** нед.), **Unreal** (**>12** нед.), **M&M VI** (**>16** нед.)...

Особняком для российского (национального) игромана стояли и стоят отечественные разработки. Если во времена появления нынешней игровой классики (т.е. недель этак сто тому назад) не могло быть и речи о присутствии в Хит-парадах каких-либо отечественных игр (за исключением разве что Тетриса), то сегодня картина абсолютно иная. Вот признанные фавориты всех, в том числе и заграничных Хит-листингов: **ГЭГ** (**>30** недель), **Z.A.R.** (**>22** недель), **Паркан** (**>20** недель), **Аллоды: Печать Тайны** (**>16** недель), **Вангеры** (**>12** недель)... Родной язык плюс здоровый патриотизм лежат в основе коммерческого и общественного успеха этих проектов.

Top 50 der PC-Games

| Место | Id | Название | Дата появления | Средний балл | Сумма баллов | Голосов | Проголосовать? |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 19 | Аллоды - печать тайны | 22.08.98 | 8,79 | 254,80 | 29 | ⊕ |
| 2 | 5 | Starcraft | 20.08.98 | 8,24 | 189,60 | 23 | ⊕ |
| 3 | 21 | Unreal | 22.08.98 | 8,81 | 158,60 | 18 | ⊕ |
| 4 | 18 | Вангеры | 22.08.98 | 9,72 | 116,60 | 12 | ⊕ |
| 5 | 24 | Quake 2 | 22.08.98 | 8,57 | 111,40 | 13 | ⊕ |
| 6 | 3 | Mech Commander | 20.08.98 | 7,63 | 99,20 | 13 | ⊕ |
| 7 | 27 | Total Annihilation | 22.08.98 | 8,82 | 97,00 | 11 | ⊕ |
| 8 | 23 | Fallout | 22.08.98 | 9,36 | 84,20 | 9 | ⊕ |
| 9 | 15 | Might & Magic VI | 21.08.98 | 8,22 | 82,20 | 10 | ⊕ |
| 10 | 32 | World Cup 98 | 23.08.98 | 9,09 | 81,80 | 9 | ⊕ |
| 11 | 13 | Blad Runer | 21.08.98 | 8,50 | 68,00 | 8 | ⊕ |
| 12 | 8 | CARMAGEDDON | 20.08.98 | 8,83 | 53,00 | 6 | ⊕ |
| 13 | 47 | WarCraft 2 | 30.08.98 | 8,70 | 52,20 | 6 | ⊕ |
| 14 | 42 | Civilization II | [illegible].08.98 | 8,40 | 42,00 | 5 | ⊕ |

Какой из этого следует вывод? Довольно очевидный. Для РОССИЯНИНА, собирающего, с одной стороны, коллекцию игровых шедевров и, с другой стороны, следящего за модой, оказывается жестко детерминированной (т.е. предопределенной) его покупательская стратегия. В собрание, базирующееся на научных основах, непременно попадут несколько образцов классики любимых жанров, три-четыре «горячих» хита и одна-две отечественные игры. К счастью, сегодня все это легко найти в многочисленных магазинах соответствующего профиля (по крайней мере, в Москве) или даже заказать с доставкой на дом (**eshop@gameland.ru**, **+7 (095) 124-0402**). А поскольку владеть лицензионно чистыми продуктами, даже в небольшом количестве (**7-10** штук), удовольствие не из дешевых, то дополнительным критерием отбора игр станет поддержка ими многопользовательского режима. Такое условие существенно повысит эффективность вложения денег, заработанных тяжким трудом! Обилие соперников, участие в соревнованиях и т.п. (см. выше) — залог приятного настроения на многие недели вперед.

Впрочем, способ организации многопользовательского режима в продуктах, отбираемых для коллекции, должен стать еще одной учитываемой особенностью. Особенно, если предполагается, что игры не будут лежать мертвым грузом, а станут использоваться хотя бы время от времени. Игровая классика зачастую не поддерживает напрямую протокол **TCP/IP**, ограничиваясь лишь **IPX**, характерным для локальных сетей. В силу этой особенности мультиплейер для таких игр возможен, скажем, в Интернет кафе или ином месте, оборудованном **LAN**. Использование дополнительного ПО (типа эмуляторов **IPX: Kali, Kahn, Microsoft Gaming Zone LAN** и т.д.) позволяет без особых проблем и затрат расширить ареал распространения «классики» и на Интернет.

Что касается современных продуктов, то почти все они изначально «заточены» под Глобальную Сеть, и язык **TCP/IP** для них родной. Отличия имеются лишь в способах организации игрового процесса. Некоторые производители заводят собственные выделенные сервера, как поступил, например, **Blizzard** с **Diablo** и **Starcraft**'ом, запустив службу по имени **Battle.net**. Надо лишь купить соответствующий продукт и выбрать в главном меню пункт **Multiplayer**. Все остальное происходит само собой — клиентская часть игры обеспечивает связь с сервером, обмен необходимой информацией, автоматическое ранжирование игроков, чат и много другое. Кстати, многие такие службы — платные, и про это тоже не стоит забывать...

Подводя итог рассмотрению научных основ составления личной коллекции, подчеркнем, что лишь оптимальный баланс «классики», новейших хитов и отечественных продуктов позволит считать игровое собрание состоявшимся и интересным. Ну, а какие конкретно продукты будут стоять на вашей полке, в немалой степени зависит и от собственных игровых пристрастий, и от правильной расшифровки информации, закодированной в разнообразных **Хит-Парадах, Горячих Десятках, TOP 100** и тому подобных рейтингах.

**CU-Online**

ЭКСПЕРТ: Кирилл **КУЗНЕЦОВ** *(top secret)*

# НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ выбирает... VRML?

**Пройдя сквозь загадочные леса Java и экзотические джунгли Shockwave, мы ступили на благословенные земли VRML, завершая обзорное путешествие в мир технологий браузерных игр, начатое в двух прошлых номерах журнала.**

...Постойте-ка, что за звуки?! Похоже, поклонники **3D** шутеров уже нервно передернули затворы двустволок и крутят стартеры бензопил, чтобы свести со мной счеты. Не кипятитесь, друзья, — **VRML** с лихвой окупит долгое ожидание, поверьте, этот мир — для вас! С другой стороны, не надо и излишних иллюзий — этой технологии пока еще рано тягаться со столь любимыми всеми **Quake**'ами и **Duke**'ами. Хотя в перспективе... но об этом чуть позже.

Язык моделирования виртуальной реальности **VRML (Virtual Realty Modelling Language)**, первая версия которого была официально представлена на суд мирового сообщества в апреле **1995**, произвел очередную революцию в мире интернет-технологий. И неудивительно, ведь благодаря **VRML** стала реальной возможность создания в Интернет грандиозных проектов — трехмерных миров, столь милых сердцу бывалого игромана еще со времен появления первых **3D** игр.

В отличие от **Java** и **Shockwave**, для наслаждения всеми прелестями **VRML**-игр требуются довольно мощные компьютеры. Дело в том, что процесс моделирования объектов происходит непосредственно на локальном компьютере, а не на сервере, с которого браузер загружает **VRML**-файлы с описаниями трехмерных сцен. Этот минус отчасти компенсируется скромным требованием к скорости подключения к Интернет, так как размеры файлов, содержащих сведения об объектах виртуального мира, относительно невелики.

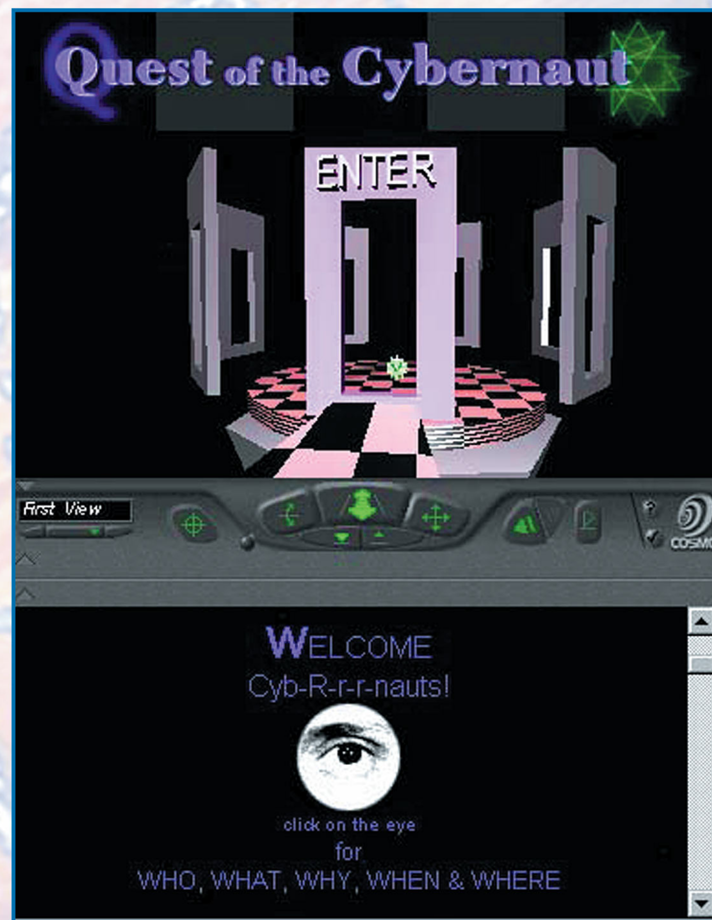
Для использования возможностей **VRML** «на всю катушку» разработаны специальные браузеры, однако, и в последних версиях популярных браузеров, например, **Internet Explorer** и **Netscape Communicator**, существует поддержка технологии **VRML**. Поэтому, если вы обладаете подобной новинкой, никакие дополнительные модули скачивать не придется. Если же при попытке запуска **VRML**-приложения верный браузер жалобно виснет или начинает нудно клянчить **plug-in**, — не беда: скачайте соответствующие модули, например, **Cosmo Player** (**http://www.cosmosoftware.com/products/player/brief.html**) или **WorldView** с сайта **Intervista** (**http://www.intervista.com/**




Судя по интерьеру – логово ветерана-холостяка...



Мы не будем тормозить, мы успеем проскочить




Маленькое зелененькое – загадочный Оракул

**download/worldview.html**). Можно также взять модуль из коллекции **VRML Repository** (**http://www.sdsc.edu/vrml/**). Стоит отметить, что некоторые **VRML**-игры требуют конкретных **plug-in** модулей, поэтому из всего изобилия рекомендуем установить **Cosmo Player**, как наиболее часто спрашиваемый привередливыми игрушками.

Теперь, когда «инструмент» у нас наготове, двинемся на поиски игровых сокровищ. Несмотря на очевидную перспективность **VRML**, существующие некоммерческие проекты не производят особого впечатления на избалованного современными **3D** боевиками игромана. Однако и для него найдется кое-что интересненькое.

Начнем с незабываемой поездки по Шоссе смерти — **Hiway of Death** (**http://gonebad.net/drunk/drink.html**) — в некотором роде «игрушечного» аналога **Carmageddon**'а, где вместо зевак и коров можно вдоволь посбивать фанерные муляжи пешеходов. Пусть не так зрелищно, но гораздо гуманнее.

***Язык моделирования виртуальной реальности VRML (Virtual Realty Modelling Language), первая версия которого была официально представлена на суд мирового сообщества в апреле 1995, произвел очередную революцию в мире интернет-технологий. И не удивительно, ведь благодаря VRML стала реальной возможность создания в Интернет грандиозных проектов — трехмерных миров, столь милых сердцу бывалого игромана еще со времен появления первых 3D игр.***

Скучно? Душа рвется из кабины «Запорожца» в шестисотый «Мерседес»? Тогда пересядем в более элитарный транспорт — танк (**http://nowtv.com/vrml/tankbattle/index.htm**). Тут уже все куда серьезнее — можно устраивать дуэль сразу с тремя соперниками да еще в присутствии десятка зрителей. Есть и стимулы побороться за победу — на сайте ведется таблица рекордов.

Отдохнув от поездок и танковых сражений за упрощенным кубиком Рубика — **Michael's Cube** (**http://www.geometrie.tuwien.ac.at/virtual.gallery/vrml/micube/**) или покатав биллиардные шары в **Jumpin'eads** (**http://www.bigjames.demon.co.uk/**), можно опробовать себя в роли детектива.

Для этого нужно отправиться на загородную виллу — там нас ждет **3D Murder Mystery** (**http://www.murdermystery.com/vrml/index.html**). Исследовав восемь комнат, новоявленный детектив должен найти не только жертву и орудие преступления, но и, определив мотив убийства, вычислить злодея.

После утирания носов Шерлоку Холмсу, Мэгре и миссис Марпл (вместе взятым...), выйдем сквозь запутанные коридоры лабиринта **3D Labyrinth II** (**http://kidsnetgames.miningco.com/library/weekly/aa062998.htm**) к болоту Юрского периода, где вовсю резвятся динозавры.

В мире **Mesozoik Swamp** (**http://www.kahunanui.com/dinos/index.html**) руководимого нами героя (травоядного динозавра) поджидают многочисленные опасности. Для того, чтобы не стать элементом пищевой цепочки более крупных хищников, предстоит изрядно попотеть... и ведь что обидно: как ни старайся выжить, но со школы известно — динозавры все равно вымрут. Зато футболистам, слава Богу, эта участь пока не грозит. Разве что самым отъявленным мазилам и мастерам голов в свои ворота. Поэтому виртуальные битвы на футбольных полях **Soccer** (**http://nowtv.com/vrml/soccer/index.htm**) вселяют куда больший оптимизм.

Правда, футбол в предложенном варианте уж очень «мини» — на поле всего шесть игроков. Да и зрителей наберется едва ли с десяток. Зато удачный результат уж точно попадет в турнирную таблицу **TOP 100**, а то и **TOP 10**.

От души поработав ногами, можно вновь потрудиться головой. Речь идет не об имитаторе десантника, ломающего лбом стены, а всего лишь о логических трехмерных головоломках. Среди них — исследование загадочных Оракулов в **Quest of the Cybernaut** (**http://www.ktx.com/3dsmax/html/vrml_game.htm**), а также достаточно любопытная коллекция **Festival Fun, Games and Puzzles** (**http://www.wwdc.com/childfest/games/index.html**).

Теперь перенесемся в иное применение **VRML** — моделирование окружающего мира. Как уже отмечалось, с помощью языка моделирования виртуальной реальности создаются модели архитектурных сооружений и целых городов. С некоторыми из подобных проектов можно познакомиться в **Proteinman's Top Ten VRML2.0 Worlds** (**http://www.virtpark.com/ theme/proteinman/**). В этой коллекции есть, например, прогулка по коридорам космического корабля, морское путешествие на яхте или осмотр окрестностей с «Чертова колеса».

Если честно, то большинство рассмотренных проектов смотрятся довольно бледно — подобная графика была бы принята на «ура» лет пять назад. Но это, скорее, проблема не технологии **VRML**, а высокой сложности в создании качественных **3D** моделей.

Стоит отметить, что **VRML** не замыкается в себе. Уже существуют разработки, позволяющие объединять различные **3D** технологии. Примером служит утилита, конвертирующая уровни **Quake** (**http://web.mit.edu/pmccormi/www/bsp2wrl/**) в файлы формата **VRML**, а так же пригодные для **3D Studio, AutoCAD** и других аналогичных программ.

Завершая экскурсию, специально задержимся на весьма необычном сайте **Aereal Instant VRML Home World** (**http://www.aereal. com/instant/**). Это своего рода предтеча трехмерного **WWW**, быть может, завтрашнего дня Интернет. На сайте можно создавать простейшие личные **VRML**-странички, используя **3D** фонты, что само по себе весьма увлекательно.

## Окончательный Анализ

Наш маленький сериал, посвященный новейшим достижениям программистов и ученых мужей, завершен. Пора подвести итоги. Кто фаворит, а кто аутсайдер?

Сравнивая существующие технологии браузерных игр, сложно выделить бесспорного лидера. **Java** прекрасно подходит для простых аркадных и логических игрушек, а также пошаговых **RPG** и квестов.

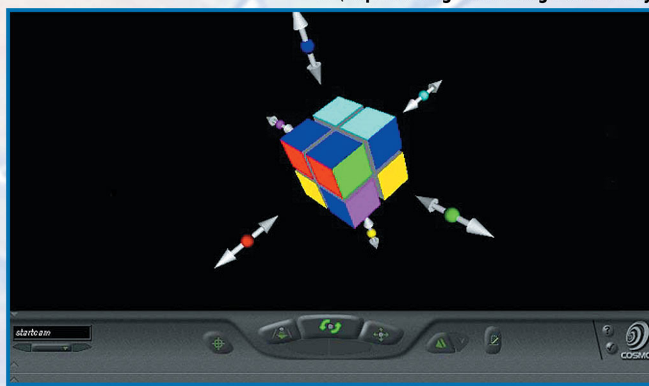
**Shockwave** позволяет реализовывать самые амбициозные проекты, насыщенные высококачественной анимацией и звуком, требуя при этом высокоскоростных коммуникаций.

**VRML** идеален для несложных **3D** игр, при наличии, впрочем, достаточно мощного компьютера.

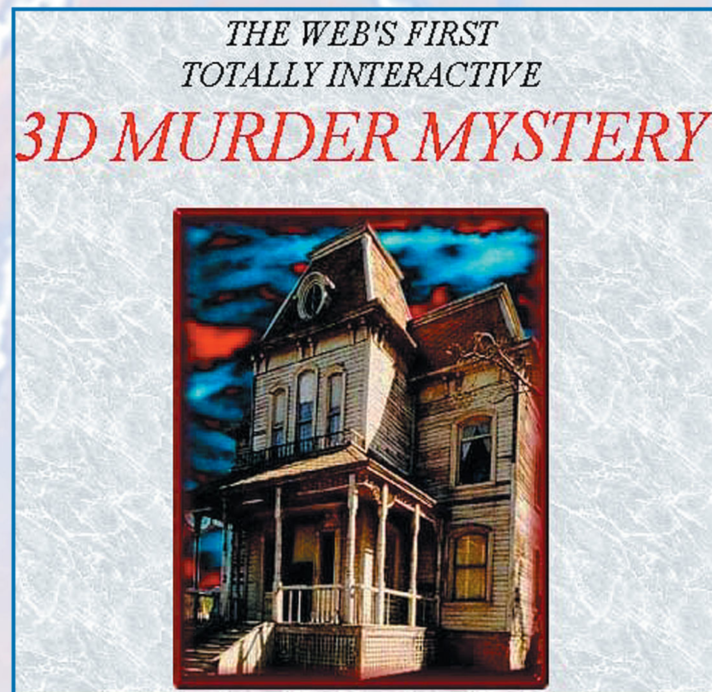
К счастью, в современных игровых проектах можно комбинировать технологии, например, используя **Shockwave** для заставок, **Java** — для интерактивных диалогов, а **VRML** — в моделировании игрового мира... Представили такой Супер-Проект?

Впрочем, это пока еще «песня завтрашнего дня». Ведь даже при подобном комплексном подходе сегодня крайне сложно создать браузерную игру, способную на равных конкурировать с мультиплеерами сетевых игр, подобных **Ultima On-line** или **Quake**...

**CU-Online**




Кубик Рубика после девальвации




Еще не страшно? Ничего, увидите графику самой игры – испугаетесь...

# Анатомичка онлайна

**Windows 95/98/NT 4.0**
P-90, 16MB RAM, DirectX, SVGA, 2x CD-ROM
**Macintosh**
PowerMac, 16MB RAM, System 7.6, 256-color, 640x480 display, 2x CD-ROM

**Н и для кого не секрет, что популярные и, главное, горячо любимые народом игры вызывают к жизни нескончаемый поток самодеятельного творчества.**

Вспомните **DOOM**, первый **Quake**, **Lines**, **Tetris**, **Warcraft** и прочие шедевры, для которых были созданы тысячи уровней, модификаций, русификаторов, конвертеров, утилит и прочего добра...

А **Diablo**?! Он-то вообще приобрел статус самой взламываемой игры. Авторы-одиночки и дружные коллективы программистов прямо-таки разорвали детище **Blizzard**'а в клочья вскоре после его премьеры. Дело дошло до того, что в многочисленных публичных интервью создатели **Diablo** просто рыдали: «Мы подавлены численным превосходством. На каждого нашего программиста, работающего над этим проектом, приходятся сотни, если не тысячи людей за стенами компании, которым не терпится написать очередную хакерскую штучку...

***Новый раздел традиционного Сетевого обозрения «Онлайн с Сергеем Долинским» как раз и призван пролить свет на этот временами аппетитный, а временами отталкивающий «кусок» андерграундной около игровой жизни...***

И вот еще что нужно иметь в виду. Все эти «примочки» и «тренеры» написаны опытными программистами с применением программ дешифрации кода, которые недоступны большинству игроков».

Понятно, что «нормальный» геймер, ничего не знающий даже о самых простых облегчающих победу «примочках», не подозревающий, кто и в какой момент «подставит ему ножку» и т.п., совершенно беззащитен, а потому, нарвавшись на продвинутого врага, обречен на многократные выматывающие нервы поражения! Причем, попытки честно отомстить «подкованному» обидчику почти наверняка ни к чему толковому не приведут. Увы, но таковы сегодняшние реалии столь увлекательных сетевых многопользовательских баталий, причем, для подавляющего большинства игровых бестселлеров.

Конечно, все мы обеими руками голосуем за Честную Игру, но — **se la vie** — такова уж жизнь, и принимать ее надо такой, как она есть, во всех приятных и не очень аспектах.

Ну, а «**Страна Игр**», осознавая свою ответственность за многолетнюю и настойчивую пропаганду многопользовательского игрового режима, не может оставить своих геймеров-читателей без присмотра, мудрых наставлений и должного ухода и уж ни в коем случае не бросит их на произвол судьбы-злодейки.

### А потому - да здравствует АНАТОМИЧКА!

Новый раздел традиционного Сетевого обозрения «**Онлайн с Сергеем Долинским**» как раз и призван пролить свет на этот временами аппетитный, а временами отталкивающий «кусок» андерграундной около игровой жизни. В любом случае — точное понимание обстановки уже наполовину гарантия победы!

Что же найдут в «**АНАТОМИЧКЕ**» алчущий знаний геймер-профи или столкнувшийся с проблемами при инсталляции игры неофит?

Тут будет проходить «вскрытие» популярных игр с привлечением «профильных» фанатов-экспертов, патологоанатомов-игроманов и хакеров-любителей. Все, что натворил лихой сетевой люд — утилиты, тренеры, пэтчи, редакторы, боты, моды, оптимизаторы связи с **B.Net**'ом и эмуляторы официальных серверов, все это найдет свое место. Будут обнародованы секретные и малоизвестные места хранения великих коллекций нюков, крэков, защит и программ-сканеров (но кроме тривиальных читов и прохождений - это, само собой, есть в другом месте журнала).

Самые интересные «проги», утилиты и т.п. займут свое место в коллекции раздела «**Онлайн**»(**http://www.gameland.ru/magazine/online.asp**) на нашем сервере и, конечно же, будут размещены на компакт-диске «**Страны Игр**».

Сегодня «**АНАТОМИЧКА**» дебютирует подборкой материалов, препарирующих **Starcraft**. Дежурные патологоанатомы разбирают по косточкам проблемы установки и пуска игры под **Windows'98** и на **Макинтоше**, рассказывают о самодеятельных серверах, чат-клиентах и ускорителях связи **B.Net**'ом, о специальных графических редакторах и программах для подсчета и обработки сведений по **Ladder**-играм.

У нового подраздела «**Онлайна**» уже есть обширные творческие планы.

Готовится материал на тему: «**Полная и окончательная конфигурация Quake 2**». Ведущий **Quake**-вивисектор **Виктор БЫСТРОВ** поведает о возможностях разгона **Q2** на слабых системах, расскажет о написании скриптов, упрощающих управление, и о многом другом, чем пользуется любой квакер чуть выше среднего уровня. Как обещает Виктор, после изучения этих заметок, игрок почувствует, что имеет полную власть над **Quake**, сможет настроить параметры каждой текстуры, изменить управление, смотреть статистику, намного увеличить производительность...

В очереди на цинковый стол просматривается бездыханное тело **Ultima Online**, в кресле-каталке везут **Fallout**, где-то недалеко от казематов «**АНАТОМИЧКИ**» видели и отечественных **Аллодов**...

Откроем и еще один секрет. Если кто-то из вас, друзья, имеет призвание к компьютерной анатомии, что-то успешно вскрыл, взрезал, взломал, активно пользуется какими-то полезными «примочками», а то и держит профильный сайт, то обращайтесь к нам (**dolser@gameland.ru**). Тот, кто пришлет внятный рассказ об интересной и полезной «примочке» или «проге», получит памятный подарок от нашего журнала и увидит свой опус в нашей «**АНАТОМИЧКЕ**»!

**CU-Online**





ЭКСПЕРТ: Игорь ЛЫСЕНКО (igor_l@rinet.ru)

(История болезни, взятая из писем читателей)

# STARCRAFT, увы, «не встал»...

**StarCraft - штука мировая, и с этим почти никто не спорит.**

Но, право слово, эта игра явно бы выпадала из современных тенденций программирования, если бы беспроблемно шла на всех машинах, никогда не глючила и не причиняла неудобств, связанных, например, с используемой версией ОС. Слава Богу, со **Starcraft**'ом в этом плане все — нормально! А потому:

### ЧЕМ БОЛЕЕМ, ГОСПОДА?

Проблемы при установке вышеназванного бестселлера не гарантируют спокойной жизни ни **PC**'ховцам, ни **Mac**'овцам.

Первым — по причине несовместимости с разноязычными версиями **Windows** или устаревших драйверов, из-за конфликтов устройств или зачем-то сжатого диска (на который **SC** ставить не рекомендуется), а порой и из-за совершенно непредсказуемых глюков.

Вторым — еще сложнее из-за особенностей и платформы вообще, и системы **Mac OC** в частности. Даже такие мелочи, как единственная кнопка на мышке и отсутствие функции «**autorun**», мягко говоря, немного раздражают. Так, вдобавок, некоторые из проблем, характерные для **PC**, присутствуют и на замечательной машинке фирмы **Apple**...

В общем, обладателям «не вставшего СтарКрафта» жизнь медом не кажется.

Но ради того, чтобы поиграть в этот шедевр мы ведь примем любые лекарства, не так ли? И даже сходим (в крайнем случае...) в хирургическое отделение.

...Напугал я вас? Нет? Тогда за дело!

### В ПОЛИКЛИНИКЕ. Диагноз

И вот принесли мы из магазина коробочку с лицензионным **SC**, аккуратно распечатав, достали компакт-диск и положили его на блюдце «сидюка». Нажимаем на кнопочку, и блестящий кружок заглатывается кремниевым монстром. Если это **PC**, то радостно выбираем пункт **Install StarCraft**. Если же Мак, то щелкаем мышкой на значке «**StarCraft CD**» и выбираем «**Setup**». А уж потом **Install StarCraft**.

Вот после этого-то и начинаются (или нет...) проблемы, которые мы немедленно и препарируем.

**а) Setup не начинается.**

*Такое бывает, когда процессор (у PC) ниже Пентиума 90 или оперативной памяти меньше 4 мегабайт. Тут все, что можно сделать, — это сменить компьютер на более мощный. Если Setup не включается у Mak'овцев, то тут, опять-таки, виноват недостаток оперативной (меньше 16МБ) или виртуальной (меньше 32МБ) памяти. Или и то, и другое. Или еще проще — процессор старый. Решение тут одно — поменять машину!*

*Или перезапустить Setup, тоже иногда помогает...*

**б) Где взять инсталляционный номер?**

*Чаще всего — это не проблема, но некоторым бывает довольно сложно его найти. Для этой категории геймеров открываем секрет - заветный код находится на задней части коробки с диском, внизу.*

**в) Setup прерывает инсталляцию после ее начала.**

*Это или глюк, или на диске не хватило места. И сотрите WarCraft, наконец!!!*

**г) Все глючит, виснет, пищит и т.п.**

*Это уже серьезней, и решение этой проблемы смотри «В аптеке». Ну, а пока попробуем выяснить, почему так происходит. Во-первых, если у вас Win'98, то, увы, проблем тут практически не избежать: в большинстве случаев SC просто не ставится. То же самое и с WinNT. Во-вторых, ваши видео-аудио-сетевые карты могут иметь старые драйверы, и потому Setup'у непонятны. В этом случае стоит заменить драйверы на более свежие или просто скачать один специальный файл (об этом ниже). И, в-третьих, проверьте — может быть, у вас не PC, а PS (PlayStation)?! Тогда облом: с этим диском в бессмертный шедевр Blizzard'а не поиграть никогда...*

Итак, диагноз поставлен, рецепт выписан, можно отправляться в аптеку.

### В АПТЕКЕ

И вот мы пришли туда, где всем страждущим должны помочь — в Интернет. А именно — в сверхсекретное место под названием **StrarCraft Empire**. Что самое забавное, сайт этот достоин своего имени — тут есть все, что нужно правильному **StarCraft**'овцу. Согласно истории болезни и полученному рецепту нас интересуют следующие файлы:

**а) Install Fix (имя файла — instfix.zip, размер — 128 Килобайт).**

*Универсальная заплата, работает под любыми Windows (проверено!) и убирает практически все глюки и проблемы, внезапно случающиеся при установке. Например, несовместимость версий Windows и StarCraft'a. Кстати, именно из-за этого файл чаще всего и скачивают. (Видно, Большой Билл страстно хочет, чтобы играли в Age of Empires...) После того, как полученный архив распакован, можно запускать инсталляцию исполняемым файлом (на всякий случай — тем, что с расширением *.exe).*

**б) Выше упомянутые проблемы с Windows'98 и WindowsNT решаются и раздельно, при помощи файлов cdfs.zip, scpatch.zip для первого и cdfsys для второго соответственно.**

*В принципе, все, что они делают, так это меняют системный драйвер CD-ROM'а, ведь часто именно из-за этого самого драйвера SC и «не встает».*

*Но есть и еще одна тонкость!*

*Если 98-е Windows установлены поверх 95-х, то такой проблемы, скорее всего, не случится. А вот если установка Windows'98 произведена на «голый» диск, то непременно обратитесь на StarCraft Empire по адресу http://starcrack.da.ru/.*



*Кстати, и с НТ-ишкой наверняка придется проделать вышеописанную операцию.*

Вот, в принципе, и все, что вы просили уточнить о проблемах установки **StarCraft**'а и способах лечения.

Если есть еще какие-то вопросы или вы обладаете секретными сведениями о «болезнях и способах лечения или вскрытия» популярных игрушек, то пишите на **dolser@gameland.ru** или авторам материалов. Опытные эксперты «**Страны Игр**» немедленно пропишут смертельную дозу, препарируют тело, зашьют его суровыми нитками и выставят экспонат на всеобщее обозрение в «**Анатомичку**» Онлайна.

У нас тут, в «**Анатомичке**», ребята, все честно. Не один только

**Microsoft - must die!**



# ШЕСТОЕ
## ИЗМЕРЕНИЕ

**В КАЖДОЙ КОРОБКЕ - СТЕРЕООЧКИ!**

*Необыкновенное трехмерное приключение.*











**В "Шестом измерении" Вам предстоит:**

- по-иному взглянуть на окружающий мир и его обитателей;
- забраться в самые укромные места, о существовании которых обычные люди даже не подозревают;
- обнаружить там бурную жизнь маленьких персонажей;
- активно поучаствовать в глобальных событиях местного значения.

**В игре реализованы:**

- поддержка большинства трехмерных ускорителей, в том числе на базе микросхем 3Dfx Voodoo, 3Dfx Voodoo 2, Intel 740, Nvidia Riva 128, Permedia 2, ATI Rage Pro, PowerVR, PowerVR 2;
- удобное управление любыми перемещениями с помощью мыши (джойстика);
- стереорежим, позволяющий получить действительно объемное изображение на экране обычного монитора с помощью красно-синих стереоочков.

**Системные требования:**

- Операционная система Windows® 95, Windows® 98;
- Компьютер с процессором Intel® Pentium® 100 МГц или выше;
- 4-х скоростной CD-ROM привод;
- Windows® - совместимая звуковая карта;
- Управление - мышь (джойстик, клавиатура).

www.nikita.ru

NIKITA®
НЕПРЕВЗОЙДЕННЫЙ КЛАСС ИГРЫ

**Наилучший результат достигается на компьютере с процессором Intel® Pentium® II 450 МГц**

ДЕЖУРНЫЙ ПАТОЛОГОАНАТОМ: Дмитрий **ПЛАТОНОВ** *(shinyone@dnttm.ru)*



# ВСЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ДЛЯ STARCRAFT'а!

**Что является самым ярким показателем популярности игры? Вы думаете, какое место она занимает в международных топах или как о ней отзываются игровые журналы?**

Нет! Самый верный критерий сейчас — это количество посвященных игре веб-страничек и их содержимое. Ведь одних восторженных повизгиваний для выражения не только своей любви, но и интереса к продукту мало — хорошая игра вызывает вокруг себя бурное народное творчество. А оно бывает как мирным, так и не очень!

К мирным видам можно отнести разнообразные карты, средства вытаскивания красивых картинок из игровых файлов, программы-мониторы для определения качества связи и тому подобные вещи.

О не мирных мы будем распространяться по секрету, только самым внимательным читателям «Онлайна», но сразу признаемся, что среди них попадаются очень заманчивые образцы. Что может быть лучше для преподнесения сюрприза «крутому» ламеру, чем какая-нибудь чит-программка, слегка меняющая баланс сил в нужную сторону...

***Традиционно, Microsoft выпустил новый «сервис пэк» для предыдущих версий Windows, для Офиса и Internet Explorer. Но все это полный бред, господа юзеры.***






В этой статье мы расскажем о конвенционных добавлениях к такой, несомненно, популярной игре, как **StarCraft**. Все файлы, которые тут описаны, можно найти по адресу **http://starcrack.da.ru/**, а их первичное описание и тестирование произведено **Д. САМОХИНЫМ**, веб-мастером сайта. У нас тоже ничего от этих файлов не сломалось и не отформатировалось, так что пользуйтесь ими на здоровье (хе-хе)...

**1. Файлы, решающие проблемы, связанные с инсталяцией Starcraft'а, описаны в предыдущем материале «Анатомички».**

*Здесь же только добавлю, что эта группа файлов — одна из наиболее часто используемых посетителями сайта.*

**2. Файлы для самостоятельного создания и запуска Battle Net-совместимых серверов.**

*Один их таких серверов работает на веб-узле популярного русификатора-нелегала с «рыбным» названием.*

О самих программах писать можно много, но в любом случае работать с ними смогут лишь подготовленные юзеры, поскольку их эксплуатация построена на серьезном знании сети. Вот два наиболее продвинутых:

**Battle Net Server v.0.3 (winbnetd-0_3.zip 27.9kb)** —

*это, так скажем, файл, с которого все началось, основа основ, он позволит при наличии постоянного **IP** адреса и знания дела смело запустить собственный **Battle Net server**.*

**Free Starcraft Game Server (sgs_beta0_4_1a.zip 275kb)** —

*данный экземпляр является последним достижением в области создания Battle **Net** серверов, он уже не требует столь обширных знаний программирования.*

*В основе лежит все тот же **Battle Net server v.0.3**, но это уже хорошо продуманная программа с неплохим пользовательским интерфейсом. Она способна подсчитывать статистику игроков, а также поддерживает возможность логина и пароля для пользователей.*

**3. Программы, оптимизирующие связь с серверами Battle Net.**

*По ним у нас тоже было много вопросов.*

*Многие из нас сталкивались с ситуацией, когда совместимость уровня и качества нашей связи с заграничными игровыми серверами равнялась нулю, а иной раз и уходила в минус. В случае с серверами **Battle Net** это выражается в надписи на дисплее «**Searching for the fastest Battle Net Server**»... И все бы ничего, если бы надпись не становилась заключительной...*

Данные файлы в существенной мере исправляют эту ситуацию, и благодаря их применению немало народу познало радость игры по сети. Более того, я порекомендовал бы их и тем, кто не знает проблем со связью: в этом случае универсальные программы помогут найти оптимальное сочетание клиент-сервер и настроят конфигурацию связи.

Итак:

**Battle Net Optimizer (BattleFix 185kb)** —

*программа, оптимально настраивающая соединение с серверами **Battle Net**.*

**Battle Net Lunch Pad (bnlpall.zip 1.03mb)** —

*эта штучка позволит совершать все настройки связи с серверами **Battle Net** самостоятельно, то есть выбрать сервер и т.п., она также включает и кучу других наворотов.*

**4. Программы чат-клиенты.**

*Для того чтобы понять, что такое **Battle Net** и почувствовать его атмосферу, совершенно не обязательно иметь диск с игрой. Конечно, при желании поиграть диск необходим, но вот для общения можно ограничиться программами **Battle Net** чат-клиентами, которые позволят общаться с оппонентами на каналах **Battle Net**. Они будут полезны и начинающим сетевым игрокам, и профессионалам.*

**Battle Net Chat v3.2 (Bchatv31.zip 1.12mb)** —

*программа-эмулятор **Battle Net Chat**-а, то есть разговорных комнат сети **Battle Net** с возможностью гостевого доступа.*

**Battle Net Monitor (bnetbuddy.zip 17.9kb)** —

*программа-»следилка», позволяющая узнать, кто из друзей находиться в **on-line** на **Battle Net**-е.*

* CD keys ;)

А вот небольшое отступление на тему CD key-я , если ваш Starcraft CD приобретен в совсем уж "злачном месте" ,то универсальный CD key будет : 1234567890123 . Этот CD key был базовым при betta testing-е и раньше работал и под B.Net-ом , но те времена прошли. Кстати если ваш CD key вам известен и вы уже пресытились картинкой,которую выдает B.Net при вашей попытке logon-a , то попробуйте этот CD key ... особых перемен не произойдет , но картинка при отказе будет другая , скажем более обнадеживающая ;)))

[TOP]

* Первый тренер

* Дополнительные секретные миссии !

Если очень захотеть можно в космос полететь ... Вот представители сайтов Gamers Realm и Blarg очень захотели откопать что то новенькое на уже , от корки до корки изученом CD Starcraft-а и вот что из этого вышло ...

Две новые миссии для Terrans оказывается все это время мирно лежали на нашем CD Starcraft . Правда есть одно НО для того , что бы их достать нужно нечто большее нежли просто запустить игру .Вам для их обнаружения понадобятся следующие программы и аксесуары :

MPQ Viewer

MPQ Viewer update (это простой .txt файл )

Starcraft CD

После загрузки MPQ Viewer-а , создайте новый субдиректорий в директории Starcraft и распакуйте туда содержимое MPQ Viewer-а , также загрузите и распакуйте туда же MPQ Viewer update .Сделав это , скопируйте файл

**5. Графические утилиты.**

*Эта группа программ позволяет просматривать видео ролики из игры **Starcraft**, а также дает возможность перенести героев игры прямо на ваш **Desktop**.*

**MPQ Video Extractor 1.8 (MPQVw11b.zip 185kb).**

***MPQ** — это своеобразный вид архива, внутрь которого **Blizzard** поместил основные графические и системные компоненты игры, а эта программа позволит просмотреть все то, что **Blizzard** упаковал в эти архивы. Могу сразу сказать, что это ВЕСЬМА интересное занятие. Среди упакованных компонентов вы сможете найти файлы с расширением **.smk** — это видео вставки, которые радуют нас на протяжении всей игры.*

Кстати, просмотреть их можно при помощи следующей программки.

**SMK viewer (SMKview.zip 37.9kb)** —

*предназначен для просмотра видео из игры Starcraft.*

**6. Программы для подсчета и обработки сведений по Ladder-играм.**

*Лэддер-игры — это вариант игры через сеть для игроков, преуспевших в **Starcraft**'овеедении. Ну, или что-то вроде этого...*

*После **10** побед в обычных играх вы получаете возможность сразиться с соперниками по системе лэддер-игр, то бишь не на жизнь, а на смерть. За каждую такую игру будут начисляться (или вычитаться) очки, и данные программы помогут подсчитать или даже предсказать ваш результат в случае победы или поражения над тем или иным соперником.*

**Battle Net Ladder Calculator (calc.zip 11.5kb)** —

*программа для подсчета Ladder-очков.*

**StarBox 1.3 (starbox.zip 181kb)** —

*программка также подсчитывает возможные результаты игры, но, помимо этого, она является неплохим помощником в деле выбора рас и стратегии для той или иной игры.*

**P.S.** Увы, ничто не вечно под луной. Когда статья была уже написана, создатель хранилища полезных файлов объявил о прекращении поддержания своего проекта. Некоторое время эта страничка будет еще доступна, но кто знает, сколь долго... Но не расстраивайтесь! Все описанные файлы плюс кучу других вы можете обнаружить по адресу **http://starcraft.orky.ru/** и на компакт-диске журнала. Так что свято место пусто не бывает.

**CU-Online**










# Uprising 2: Lead and Destroy

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | action/стратегия |
| ИЗДАТЕЛЬ: | 3DO |
| РАЗРАБОТЧИК: | Cyclone Studios |
| ОНЛАЙН: | www.uprising2.com |
| ВЫХОД: | Конец 1998 |

Наверное, одним из основных преимуществ Uprising было удачное время выхода, когда любая новация в игровом процессе воспринималась как чудо, а многочисленные клоны хоть и пользовались успехом, но нисколько не способствовали развитию сверх популярного жанра. Uprising 2: Lead and Destroy этого преимущества лишится, поскольку его практически не с чем будет сравнивать. А ведь лучшие качества подобных игр проявляются лишь тогда, когда их с чем-нибудь сравнивают. Короче говоря, использовать эффект неожиданности Uprising 2 не удастся.

Вместе с тем, Cyclone Studios действительно хорошо поработали, если судить по недавно вышедшей демо-версии. В **Uprising 2** вы не найдете недостатков, характерных для его предшественника: на этот раз игра доведена до ума, управление лишилось громоздкости, да и графика стала куда приятнее...

Но не все так чудесно, как хотелось бы. Лишившись своих недостатков, **Uprising 2** утратил и некоторые достоинства. В частности, определить его жанр, как смесь action'а со стратегией, довольно сложно. На первый взгляд игра представляет собой навороченный shooter с простенькой тактической моделью. Все, что нам нужно делать, это, по возможности, точно стрелять и уворачиваться от вражеских попаданий. Кажется даже, что demo-версию таким об-



разом можно пройти. Но... аналогичные ощущения посещали нас и в оригинальном Uprising. Так что, чтобы разобраться, что к чему, лучше всего углубиться в игровой процесс.

Начнем с того, что Cyclone Studios включили в demo-версию не только один из обычных уровней, но и тренировочную миссию. Это хорошо, ведь, несмотря на то, что общие игровые принципы остались без изменений, многое все равно непонятно. А специальный training позволит узнать ответы на все без исключения вопросы, касающиеся тонкостей gameplay. В частности, вам разъяснят самое главное — чем наши юниты и здания отличаются от вражеских. В принципе, ничего больше для успешной игры знать не надо... Но если задержаться в тренировочной миссии еще на несколько минут, то можно узнать, как строится база, зачем нужны power-up'ы и как производить юниты. Как и раньше, между action и стратегией проходит довольно четкая граница. Основную часть игры вы проводите в довольно странном танке, отличающемся универсальностью огневой мощи и необычайно прочной броней. Танк может ездить во все четыре стороны и, разумеется, стрелять. Повторюсь, что это чудо техники практически ничем не прошибаемо. То есть, конечно, уничтожить танк можно, но для этого врагу придется приложить очень много усилий. Тем более непонятным, точнее, мелочным представляется здесь strafe. Подумаешь, попадут пару раз... В общем, на танке можно вполне успешно сражаться с врагами, уничтожать их базы и т.д.

Стратегическая часть игры в большей мере помещается на специальном экране. Помимо весьма функциональной карты, здесь есть панель строительства и обслуживания зданий. Строительство базы, как и раньше, начинается с цитадели. Потом обычно строится некое подобие электростанции и несколько фабрик, производящих различные типы юнитов: пехоту, несколько типов танков, истребителей и бомбардировщиков. База окружается стенкой оборонительных башен, и после этого начинается самое веселье.

Вкратце смысл игры состоит в том, чтобы как можно ближе подобраться к вражеской базе и десантировать (или телепортировать?) часть своих войск, которая под мудрым руководством непрошибаемого танка сровняет с землей все и вся. Враг, естественно, будет сопротивляться и штамповать в ответ свои войска, но, как правило, это ему не помогает. Среди самых частых неожиданностей, отвлекающих нас от этого архиважного дела, может оказаться ответная атака на этот раз нашей родной базы. В этом случае приходится занимать оборонительную позицию, ремонтируя свои здания, и изредка «веселяясь» в цитадель, которая, кстати говоря, представляет собой мощное оборонительное сооружение.

Конечно, многим игровой процесс, который не претерпел практически никаких изменений со времен первого Uprising, может показаться излишне



примитивным. Возможно, так и есть. С другой стороны, это не так уж и важно, поскольку **Uprising 2** «делает» потрясающая атмосфера, в которой есть место для игрока-наблюдателя. Неожиданно вспыхивающие сражения более всего напоминают сцены из лучших фантастических боевиков. Самая мелкая стычка, в которой участвует всего несколько солдат, преисполнена драматизма и кажется глобальной. Футуристический стиль придает игре особый шарм, прекрасно скрашивающий однообразность игрового процесса. Однако, это не значит, что в **Uprising 2** нет недостатков. Недостатки есть, и весьма серьезные.

Первая вещь, заметная буквально с первых минут игры, это странный баг в управлении. Так, например, танк, двигаясь вперед, время от времени натыкается на невидимое препятствие. Чтобы его преодолеть, нужно отпустить клавишу, которая направляет непонятливый механизм вперед, и вновь нажать ее. Ни о какой специальной задумке разработчиков здесь говорить не приходится, ибо такую странность в поведении нашего чуда техники объяснить нельзя решительно ничем. Судя по всему, дело в недоработанном движке игры, неудачно реализованном рельефе местности, изъяны которого старательно отмечаются сверхчувствительной физической моделью...



Оставим на некоторое время движок и скажем «пару ласковых» об игровом процессе. Ужасно, но узнать цивилизованным путем, кому принадлежит определенный юнит, можно лишь прицелившись в него. Это, мягко говоря, неправильно, на танках и летающих юнитах просто обязаны быть какие-нибудь отличительные знаки, помимо окраски прицела. Что же касается солдат... Возможно, многие удивятся, но на самом деле солдаты в игре спрайтовые. Это не так уж и плохо, как можно было подумать, по крайней мере, никакой потери производительности не ощущается, даже когда на экране виден огромный отряд действующих десантников. К тому же, солдаты хорошо прорисованы и анимированы. Но о том, чтобы снабдить маленькие спрайтовые модели отличительными знаками, которые бросались бы в глаза, не может быть и речи. В любом случае, солдаты в **Uprising 2** типичные статисты, так что не так обидно, когда по случайности теряешь десяток своих воинов.

Теперь перейдем к графике. Нарисовано все довольно мило — небо, холмики, здания выглядят вполне привлекательно. Особенно, когда стоишь на месте. А вот при малейшем продвижении вперед неожиданно выясняется, что наша зона видимости ограничена десятком метров. Страшный белый туман скрывает все вокруг. Так что можно очень легко потерять ориентацию, не заметить вражеского здания или, скажем, просто заскучать из-за излишне однообразного пейзажа. То есть, пейзаж-то неоднообразен, а вот туман, надежно его скрывающий, иначе охарактеризовать нельзя. При приближении различные объекты странным образом проявляются из ничего. С определенного ракурса можно даже увидеть, что какая-нибудь гора на самом деле прозрачна, и сквозь нее просвечивает ночное небо...

Цветовая палитра какая-то чересчур сероватая, но это вряд ли можно считать недостатком, поскольку такое однообразие прекрасно оттеняет все богатство различных графических эффектов, без которых не обходится ни одно сражение. Ничего революционного с технологической точки зрения нет, все в пределах того же Incoming, но и взрывы, и выстрелы смотрятся просто превосходно и прекрасно дополняют атмосферу игры.

Короче говоря, графический движок можно было бы оценить вполне положительно, если бы не чудовищный туман. Полигонов не так уж и много, да и текстуры не особенно отличаются разнообразием, так что вряд ли стоило бы подобным образом экономить на производительности. Будем надеяться, что, в конце концов, нам предоставят большую свободу в графических настройках и позволят убирать туман соответственно техническим характеристикам компьютера.

С другой стороны, успокаивает оптимистическое заявление разработчиков из Cyclone Studios, которые спешат заверить нас, что всякий баг, обнаруженный в demo-версии, будет исправлен в финальном релизе. Так что, возможно, особенно беспокоиться не о чем — **Uprising 2: Lead and Destroy** окажется действительно классной игрой. СИ



# Князь

Сергей АМИРДЖАНОВ
amir@gameland.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | Action/RPG |
| ИЗДАТЕЛЬ: | 1С |
| РАЗРАБОТЧИК: | 1С |
| ОНЛАЙН: | www.1c.ru |
| ВЫХОД: | февраль 1999 |

Старые добрые времена. Молодой прогрессивный журнал «Страна Игр» освещает становление российского игрового рынка, рассказывает о создании первых масштабных проектов, в их числе «Всеслав Чародей» и созданная Snowball Interactive игровая фэнтезийная Вселенная — Летопись Времен. Одновременная разработка друзьями-партнерами из компании 1С другого интереснейшего проекта под



названием «**Князь**», красивейшей Action/RPG, русского ответа примитивистскому Diablo. Несмотря на то, что прошло много времени, так долго ожидавшиеся проекты не закрылись, более того, работа над ними постепенно приближается к своему завершению. А совсем недавно, во время визита в офис компании 1С, нам удалось увидеть в действии весьма продвинутую бета-версию «**Князя**», память о котором, надеюсь, еще не улетучилась из сердец поклонников RPG.

Действие игры происходит в очень древние времена, за несколько веков до истории, развертывающейся во «Всеславе». Таким образом, на сцену выходит совершенно новая концепция, абсолютно другой, более сказочный и красивый мир, полный неведомых существ.



«**Князь**», при всех его вполне очевидных параллелях с Diablo, все же далек от понятия чистокровного клона, в игре вы встретите огромное количество отличий от Blizzard'овской классики, придающих «**Князю**» стратегические элементы. Прежде всего, молотить вражеских чудовищ вы будете во вполне свободной форме, постепенно продвигаясь к решению глобальной задачи и свободно перемещаясь из одного конца карты в другой. Несмотря на то, что игру вы начинаете в одиночку, самостоятельно преодолевая все трудности, постепенно вы сможете привлечь на свою сторону нескольких персонажей. Они, уже как в заправской стратегии, будут ходить вместе с вами отрядом и сражаться наравне с главным героем. Создаваемая таким способом небольшая армия может насчитывать до десяти человек.

Богатейшие возможности придает игре созданный разработчиками вполне живой мир. В деревнях вы сможете посетить дома, общаться с жителями и выполнять различные их задания. Популяции монстров в лесах время от времени пополняются, а уж разнообразие этих бестий даст любой другой игре большую фору — вы встретитесь и с гигантскими муравьями, и со змеями, и с мифическими созданиями, перекочевавшими на экран прямо из легенд и сказок. За всем этим резво поспевает и графический движок, богатый деталями и анимацией. При этом каждый кадр напоминает нам, что действие происходит в родных землях, — то и дело на пути встречаются березки, а необычная растительность нисколько не мешает восприятию. Разработчикам удалось невероятное — превратить довольно-таки обыкновенные ландшафты, встречавшиеся в десятках подобных игр, в полноценные игровые элементы, в значительной степени формирующие атмосферу «**Князя**». Несомненно, проект все еще актуален, и мы обязательно посвятим ему более детальный репортаж поближе к дате выхода.

СИ

# Myth II: Soulblighter

| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА:** | PC |
| **ЖАНР:** | real-time стратегия |
| **ИЗДАТЕЛЬ:** | Bungie |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | Bungie |
| **ОНЛАЙН:** | www.bungie.com |
| **ВЫХОД:** | конец 1998 |

*Дмитрий ЭСТРИН*
*estrin@gameland.ru*

Вряд ли хоть кто-то сомневался в том, что Bungie будет делать продолжение Myth. Оригинальная идея, которую до сих пор никому так и не удалось повторить, множество нераскрытых возможностей — все это просто обязывало к созданию sequel'а. Действительно, говорят, что разработчики из Bungie занялись им еще до того, как Myth: The Fallen Lords развезли по магазинам. Myth II: Soulblighter демонстрировался на E3'98, некоторое время назад была готова beta-версия, а сейчас разработка игры практически завершена, и можно, наконец, выяснить, что же нас ожидает в финале.

Обычно, когда речь заходит о каком-либо виде продолжения игры, мы начинаем с изменений, которые произошли в игровом процессе. На этот раз нам придется отступить от этой традиции, ибо больше всего преобразился не игровой процесс и даже не графический движок, а интерфейс. Как вы, наверное, помните, управление в **Myth: The Fallen Lords** было довольно просто в усвоении, но некоторая громоздкость все-таки ощущалась. Естественно, когда в динамичной real-time стратегии на все решения отводятся секунды, а задействовать приходиться чуть ли не половину клавиатуры и, разумеется, мышь — это никак не может считаться достоинством. Именно поэтому основное внимание разработчиков было обращено на предельное упрощение интерфейса при его максимальной функциональности.



Итак, в **Myth II: Soulblighter** все основные команды будут отдаваться с помощью мышки. Чтобы, скажем, построить своих бойцов определенным образом, нужно всего лишь выбрать вид формации на игровом экране. Разумеется, это куда удобнее и нагляднее, чем необходимость использовать клавиатуру. Хотя, с другой стороны, полностью от ее услуг разработчики нас все-таки не освободили. Так, например, чтобы повернуть строй или отдельный юнит в нужную сторону, следует задействовать соответствующую «стрелку». Что опять-таки вполне просто и логично. Кроме того, с помощью клавиши <Shift> и правой кнопки мыши можно будет отмечать на карте waypoint'ы, через которые должен пройти юнит. Вращения, удаления и приближения также полностью лежат на грызуне.

Теперь несколько слов об изменениях в игровом процессе, а, точнее, в AI. Наверняка многие помнят, как стрелы наших лучников попадали в спины наших же воинов, сражавшихся с врагом. И для того, чтобы прекратить это безобразие, приходилось отдавать соответствующую команду. Уверен, что еще лучше вы помните гномов-монстров, выполнявших в **Myth: The Fallen Lords** роль тяжелой артиллерии. Да и разве можно забыть, как бомба, брошенная неверной рукой маленького убийцы, уничтожает весь цвет нашей армии? В общем, теперь этот риск сведен к минимуму, а надоевшую команду «Hold your fire!» придется использовать значительно реже — юниты несколько поумнели, что не может не радовать. Изменен алгоритм передвижения войск по карте. Компьютер научился выбирать наиболее оптимальный маршрут, и ваши подопечные отныне в состоянии обходить огромные скалы, а, возможно, и соблюдать строй во время передвижения.





На картах появятся нейтральные существа, представленные в основном сельской скотиной — курами, там, коровами разными... Зачем они нужны, пока не ясно. Возможно, на них можно будет тренировать своих юнитов, повышая их experience... А, может быть, они будут играть чисто эстетическую роль. Хотя, с другой стороны, и коров, и цыплят можно уничтожать.

Вообще, местность в **Myth II: Soulblighter** очень разнообразна и довольно интерактивна. На картах очень много зданий, подвергающихся разрушению. Говорят даже, что на отдельных уровнях по рекам ходят корабли! Очень важно, что в число интерактивных объектов входят мосты.

Уничтожение — это, как правило, серьезный тактический прием, который заставит предусматривать все связанные с этим неожиданности. Миссии теперь станут более глобальными и большими. Так, некоторые задания связаны с осадой огромных замков и фортификационных сооружений. В связи с этим может возникнуть вполне справедливый вопрос: а появятся ли в числе наших юнитов новые, в том числе предназначенные, собственно, для осады — например, катапульты? О катапультах, к сожалению, ничего неизвестно, однако среди новых юнитов чаще других называются колдуны, Стигианские Рыцари и Охранники Герона. Появится, по крайней мере, еще десять различных видов воинов. Известно также, что в **Myth II: Soulblighter** исчезнут любимые многими Лесные Гиганты.

Но вернемся к игровому процессу. В сражениях большую роль стали играть разнообразные заклинания. В доказательство приводится следующий пример. Задание миссии — захватить замок, окруженный неприступной стеной. Подобраться к нему вплотную нереально, поскольку на стенах сидят лучники. Что делает игрок? Игрок терпеливо дожидается, пока двери вражеского замка откроются, использует на гноме заклинание невидимости и посылает его в замок. После этого гном минирует лебедку, поднимающую дверь. Через несколько секунд в стене образуется пролом, а игрок телепортирует гнома, который стал видимым, в безопасное место. Просто и очень эффектно.

В графике коренных изменений не произошло. Юниты, как и прежде, представляют собой спрайты, правда, куда лучше прорисованные, чем в **Myth: The Fallen Lords**, и с большим числом фреймов. Сами пейзажи стали более детализированными и прихотливыми. Рельеф местности в пределах одной карты может сильно варьироваться. Долины и холмы, пропасти и горы — местность практически ничем не отличается от реальной. Кроме того, появилось множество маленьких, но, тем не менее, приятных деталей, подчеркивающих трехмерность, — так, на мельницах медленно вращаются огромные лопасти, мосты поднимаются и опускаются, огонь трехмерен, а в воде отчетливо проступают отражения воинов, стоящих на берегу. Также появится, наконец, освещение в реальном времени и самые разнообразные эффекты, связанные с действием заклинаний. Анимация персонажей в игре будет более продуманной и реалистичной. Вообще, разработчики постарались на этот раз максимально далеко уйти от схематичности изображения.





Не может не радовать и то, что в финальную версию игры будут включены сразу два редактора. Первый позволит создавать юниты, фактически давая возможность придумывать собственных героев и настраивать любые их параметры. Второй же — стандартный редактор уровней, в котором позволительно менять рельеф местности. Опять-таки пользователь ограничен лишь своей фантазией. Можно поднимать и опускать. С помощью этих двух «довесков» вы можете создать свою собственную вполне оригинальную игру.

СИ









# TOCA Touring Cars 2

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC, PlayStation |
| ЖАНР: | гонки |
| ИЗДАТЕЛЬ: | Codemasters |
| РАЗРАБОТЧИК: | Codemasters |
| ОНЛАЙН: | www.codedemasters.co.uk |
| ВЫХОД: | начало 1999 |

*Александр ЩЕРБАКОВ*
*sherb@gameland.ru*

Codemasters — компания, чье имя в первую очередь ассоциируется с Micro Machines, создателями которых они и являются. Нельзя сказать, что ничего более значительного за все время своего существования они не создали, но тот громкий успех, когда-то давно посетивший ту незамысловатую, но веселую игру на игровых приставках, им повторить так и не удалось. И даже при всем при том, что игры последних лет от данного разработчика никак нельзя было назвать какими-то маловыразительными, недоработанными или некачественными. А уж о последнем их продукте, Colin McRae Rally, многие отзывались весьма положительно. Хотя игра, надо сказать, на любителя.

Еще раньше для PlayStation и PC вышла игра под названием **TOCA Touring Car Championship**, в лучших традициях Codemasters звезд с неба не хватавшая, но достаточно неплохая и довольно известная. Кстати, именно ее движок и послужил основой для упомянутого Colin McRae. Графически все было неплохо, играть было сложновато, но все же интересно, и потому популярность, вполне заслуженную, игра получила. Ну, а развитие коммерчески успешной идеи — дело привычное, так что совсем не удивительно, что спустя некоторое время был анонсирован выход продолжения, то есть **TOCA Touring Cars 2**. Ведь ничто не приносит так легко и просто деньги, как доработка старой идеи, а народу из Codemasters тоже хочется кушать, и понять их можно.



**TOCA Touring Cars 2** выйдет не только на приставке, где, как ни прискорбно, народ больше ценит аркадность, но и на PC, где больше любят симуляторы и ненавидят что-либо чисто приставочное. На счастье и тех и других, вторые Touring Cars не будут сделаны с закосом в какую-то одну сторону. В отличие от первой части, здесь, помимо режима симулятора, присутствует и чисто аркадный со всем отсюда вытекающим. Все рады и счастливы. В общем, как говорится: «Детям — мороженое, бабе — цветы!» Извините за сравнение.

**TOCA Touring Cars 2** освещает соревнования BTCC, то есть Британский чемпионат автомобилей класса «Туризм», имеет соответствующую лицензию. В игре представлены все команды сезона



1998 года, все трассы, в том числе известный любителям гонок Silverstone, где, по сути, автоспорт и зарождался. Плюс ко всему этому добавились еще девять международных трасс и семь специальных автомобилей, вроде Jaguar XJ220 и Formula Ford. Вероятно, специально для прихотливых PCшников.

Графически игра стала еще краше. Погода может измениться прямо посреди гонки, добавилось динамическое освещение. Модели автомобилей выглядят довольно симпатично, с большой степенью детализации — можно даже разглядеть рисунок на шлеме водителя, сидящего внутри машины за прозрачным стеклом. Стекла, к слову буде сказано, разбиваются, а машины деформируются. Все пиксели неплохо сглажены, виднеется небольшой дымок, поднимающийся из под колес, но, естественно, для достижения такого эффекта понадобится графический ускоритель.



Обещано множество режимов, среди которых, как обычно, надо бы отдельно выделить multiplayer. Здесь все, конечно, стандартно, но не сказать об этом, как ни крути, нельзя. Однозначно будет split-screen, нечасто встречающийся на PC, обладатели же PlayStation порадуются игре вчетвером по Link-Cable. Про модем, самое стандартное, как ни странно, ничего сказано не было, но, скорее всего, по нему также можно будет резаться, как же без него.

Физическая модель обещает оказаться весьма неплохой, настройки автомобилей довольно гибкими, не ограничивающимися выбором резины. Реалистичные пит-стопы, стратегия на гонку, различные уровни сложности. Хотя до Grand Prix 2 и IndyCar 2 по степени реалистичности все это вряд ли дотянет. Но это не самое главное, и без этого **TOCA Touring Cars 2** получается, несмотря на свои приставочные корни, довольно интересной, красивой и, похоже, увлекательной игрой, которая доставит всем удовольствие. Хотя это и всего-навсего первое впечатление. **СИ**





# No Fear Downhill Mountain Biking

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC, PlayStation |
| ЖАНР: | симулятор горного велосипеда |
| ИЗДАТЕЛЬ: | Codemasters |
| РАЗРАБОТЧИК: | Codemasters |
| ОНЛАЙН: | www.codemasters.co.uk |
| ВЫХОД: | начало 1999 |

*Александр ЩЕРБАКОВ*
*sherb@gameland.ru*

Английская компания Codemasters, типично приставочный разработчик, последовал теперь за большинством компаний, выпускающих игры сразу на несколько игровых платформ. Сначала это было появление Micro Machines V3 на PC, TOCA Touring Car, затем относительно недавний перевод с приставки Colin McRae Rally. А вот теперь разработчики полностью вошли во вкус и уже объявили о своих планах по выпуску одновременно на PC и PlayStation двух игр, как обычно, гонок: TOCA Touring Car 2, и довольно необычную, странноватую и в этом оригинальную игру с необычным названием **No Fear Downhill Mountain Biking**, что примерно переводится, как «Бесстрашно сигаем по горам на велосипеде».

Вы, наверное, заметили, что в последнее время, равно с повальным увлечением роликовыми коньками, прогремел и бум на горные велосипеды, стать обладателем которого стало чуть ли не модно. Потянуло народ на что-то экстремальное, чтоб по горкам там попрыгать, камни перескакивать, руки попереламывать. Для многих это стало даже стилем жизни. Такие люди, кстати, по совершенно неизвестным причинам, нагло называют себя не иначе, как «байкеры», хотя велосипедисты никак уж не подходят под это общепринятое и уважаемое понятие. Тоже мне, нашлись «warlords of the road». Но это так, как небольшое пояснение. Все равно mountain biking занятие интересное, увлекательное, но, к сожалению, требующее определенного времени года (в нашей-то стране), и зимой, которая сейчас как раз на дворе, особенно не разъездишься. И всем, кто не мыслит себя без этого занятия, как некоторая, конечно, неполноценная, но замена, **No Fear Downhill Mountain Biking** вполне подойдет. Да и все остальные могут поотягиваться, играя во многом необычную, красивую и наверняка интересную игру.



Основой ее послужил переработанный движок от TOCA Touring Car Championship, использовавшийся в Colin McRae Rally. Но, по сравнению с последней, изменится не только средство передвижения, но и многое другое. **No Fear Downhill Mountain Biking** — полноценная гонка с противниками, а не на время, как это было в Colin McRae, где это была раллийная особенность, придававшая игре больше реализма. Гонки проходят по самой различной местности: в горах (само собой), в лесу и даже почему-то в шахтах, что уж совсем непонятно. Графика очень приятна, можно



разглядеть мельчайшие детали костюма велосипедиста, надписи и рисунки на майках, что говорит о хорошей детализации, неплохом разрешении. Заметны реалистичные тени, падающие куда надо и не состоящие из непонятных квадратиков, как в каком-нибудь Mortal Kombat 4. Ландшафт разнообразен и красив, хотя, случается, очень заметны пиксели. Особенно на деревьях, когда приближаешься к ним. Фигурки людей не настолько угловаты, чтобы вызвать тошноту, хотя лица их, признаюсь, не видел. Очень может быть, что на велосипедах сидят не люди, а деревянные куклы, по немногочисленным скриншотам какие-то однозначные выводы делать нельзя. К тому же, разработчики всегда оставляют за собой право что-нибудь в последний момент испоганить.

А так за идею можно похвалить Codemasters, а вот как она будет реализована — пока не самый простой вопрос. Но проследить путь **No Fear Downhill Mountain Biking** к прилавкам в любом случае стоит.

**СИ**

# Beneath

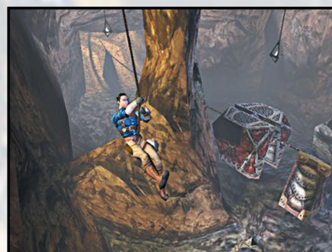
| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА:** | PC |
| **ЖАНР:** | action/adventure |
| **ИЗДАТЕЛЬ:** | Activision |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | Presto Studios |
| **ОНЛАЙН:** | www.activision.com |
| **ВЫХОД:** | Конец 1998 |

**Дмитрий ЭСТРИН**
estrin@gameland.ru

Жанр action/adventure, популярность которого постоянного возрастает/падает в зависимости от выхода/невыхода очередного Tomb Raider, в скором времени пополнится очередным представителем в виде игры от Activision под многообещающим названием **Beneath**. Честно говоря, после O.D.T., а в особенности после Tomb Raider 3, играть в представителей соответствующих жанров не очень хочется, к тому же, когда слышишь клятвенные заверения разработчиков в интеллектуальной камере... Но на этот раз, похоже, придется, поскольку участники сказочного действа под названием Activate'98 говорят, что игра очень даже ничего... Надо же посмотреть на такую редкую игру, которая вдобавок является представителем action/adventure!



Итак, **Beneath**. Археологическая экспедиция, арктическая тундра, подземные пещеры. Вкратце таков сюжет. В подробности вдаваться не буду, скажу лишь, что наш герой в сопровождении одной из боевых подруг Лары Крофт решает спасти своего отца. Действие имеет место в 1906 году, а процесс спасения происходит в странных подземных тоннелях, которых в арктической тундре, как известно, хватает. Вооруженный альпинистским крюком герой, по профессии, кстати, являющийся пилотом, бегает по тоннелем, изредка перепрыгивая через пропасти и сражаясь с многочисленными тварями. Сами разработчики о своей игре говорят не иначе, как об action/adventure нового поколения. В общем и целом, хорошенько разобравшись и покопавшись в малозначительных элементах игрового процесса, к такому выводу можно придти и самостоятельно. Во-первых, в **Beneath** есть такая важная вещь, как стиль. Не безвкусица ярких красок, не обилие ничего не значащих деталей в графике, а именно стиль. Вообще, главный герой по имени Джек Уэллс (Jack Wells) сильно напоминает Индиану



Джонса. А сама игра — одно из приключений последнего. Так что, возможно, разработчики из Presto Studios и не оригинальны, но зато последовательны, а это в данном случае куда важнее, чем оригинальность. (В конце концов, хоть кто-нибудь видел игру жанра action/adventure, которая не была бы похожа на Tomb Raider?) Во-вторых, дизайн уровней, несмотря на довольно убогий принцип построения, выполнен на весьма высоком уровне, что не может не радовать.

Сами уровни, коих в **Beneath** насчитывается целых 12 штук, представляют собой длинные коридоры с тупиковыми ответвлениями. Изредка попадаются большие залы, в которых происходят сражения с монстрами. Но, на самом деле, главное на уровнях — это многочисленные ловушки, которые способны реально разнообразить игровой процесс. На голову Джеку постоянно сыплется какой-то мусор, а земля под ногами проваливается. Также встречаются головоломки аркадного характера, что гораздо менее приятно, хотя тоже неплохо.

Графика в **Beneath** необычна хотя бы на редкость качественно прорисованной моделью героя, который выглядит необыкновенно естественно и реалистично. То же касается анимации. Особенно



эффектно выглядят прыжки Джека через пропасть с помощью услужливо болтающихся канатов. Окружение ничем особенным не выделяется, если, конечно, не брать в расчет трехмерности. В остальном — быстро, ярко и ненавязчиво.

Что собой будет представлять **Beneath** в качестве финального релиза, сказать не берусь, поскольку не хочу оказаться причиной возможного разочарования читателей. **Beneath** потенциально хорош, по крайней мере, в нем есть свои маленькие открытия, которые могут оказаться решающим словом в пользу положительной оценки игры. **СИ**



# Hidden&Dangerous

| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА:** | PC |
| **ЖАНР:** | action/strategy |
| **ИЗДАТЕЛЬ:** | Не анонсирован |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | Illusion Softworks |
| **ОНЛАЙН:** | www.illusionsoftworks.com |
| **ВЫХОД:** | начало 1999 |

**Дмитрий ЭСТРИН**
estrin@gameland.ru

На этот раз нас ожидает оригинальное и логичное продолжение Rainbow Six. Подобно упомянутой игре, **Hidden&Dangerous** представляет собой смесь двух жанров — action'а и стратегии, также продолжает модную тему спецназа и кажется таким же перспективным. С другой стороны, несмотря на явную заимствованность, авторы утверждают, что игра их будет, прежде всего, оригинальна. И нет причин не верить этому.

Действие **Hidden&Dangerous** проходит во времена Второй Мировой Войны. Небольшая группа спезназовцев из союзных войск, состоящая из, как минимум, четырех человек, под личным и непосредственным руководством самого игрока выполняет головокружительные по сложности задания на территории врага. Предчувствуя уверенность читателя в том, что западный разработчик склонен коренным образом искажать факты, связанные с крупными историческими событиями, добавлю, что Illusion Softworks — чешская команда. И, стало быть, есть возможность увидеть в Hidden&Dangerous реальную историческую основу, а не пустоватую тематику. По крайней мере, разработчики всячески стараются нас в этом убедить.




Все, абсолютно все в игровом процессе будет напоминать нам об обьективной исторической реальности. Не только внешний вид и характеристики вооружения и боевой техники, но даже здания и униформа будут соответствовать настоящим. Сюжеты всех миссий делаются на основе каких-то исторических событий, многие из которых впервые описаны очевидцами. Сами миссии будут проходить в 5 разных местах — каких, к сожалению, не сообщается. В любом случае, разнообразие гарантируется. Разработчики, кстати говоря, сообщают, что их игру можно использовать чуть ли не как исторический справочник. Так или иначе, но что-то новое игрок из **Hidden&Dangerous** узнать сможет.




Стратегическая часть игры будет иметь куда большее значение, чем в Rainbow Six. В **Hidden&Dangerous** это не просто планирование перед миссией действий бойцов, а вполне конкретное управление ими в процессе выполнения миссии. То есть, играть за одного из них можно, но наибольшее значение имеют слаженные действия всей команды. Иначе говоря, вам придется отдавать четкие приказы каждому бойцу в реальном времени.

Сами бойцы смогут выполнять довольно много действий, которые, тем не менее, какой-то особой оригинальностью не отличаются. Все, как обычно: бегают, прыгают, ползают, лазают, используют различные предметы. Какие предметы, пока не говорится, следовательно, невозможно сделать вывод об уровне интерактивности. От уровня к уровню количество бойцов в команде увеличивается. Кстати, то же касается и приказов — если в начале их не так уж и много, то в конце станет значительно больше. Иногда в вашем распоряжении окажется боевая техника, которую




необходимо использовать — немецкие мотоциклы, военные джипы, грузовики и, разумеется, танки. Очень интересно было бы узнать особенности их управления, но в данный момент об этом, к сожалению, ничего не известно.

Несколько слов о графике. Некоторые картинки из игры выглядят вполне убедительно, но как-то простовато, напоминая, к примеру, тот же Spec Ops, другие — поражают, но в то же время заставляют лишний раз задуматься. Скажем, лица бойцов нарисованы настолько хорошо, что аналогов подобрать просто невозможно. Ни Half-Life, ни, собственно, Rainbow Six не способны конкурировать с тем, что мы видим на screenshot'ах.

В общем и целом, нас, по-видимому, ждет действительно оригинальная игра. В **Hidden&Dangerous** не придется совершать бездумные действия наугад, молниеносно врываться в дома и стре-




лять неизвестно куда, бежать напролом или пытаться уговорить танк из винтовки. Каждый свой шаг придется тщательно обдумывать, принимая принципиальные стратегические решения, и, вообще, стараться как можно меньше стрелять. Возможно, перед нами Commandos: Behind the Enemy Lines в action'овской ипостаси, но... нам остается ждать либо более полной информации, либо непосредственно выхода **Hidden&Dangerous**. **СИ**

# JAKKAL: flesh+bones

| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА:** | PC |
| **ЖАНР:** | strategy |
| **ИЗДАТЕЛЬ:** | не объявлен |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | Blaze Technologies, Inc. |
| **ОНЛАЙН:** | www.jakkal.com |
| **ВЫХОД:** | декабрь 1998 |

**Максим ЗАЯЦ**
maxim@gameland.ru

С появлением 3D ускорителей идея трехмерности игрового мира прочно укоренилась в нашем сознании и принялась активно подминать под себя все без исключения жанры. Стратегии сопротивлялись дольше всех. В то время как большинство игр осваивало непокоренные просторы 3Dfx и увлеченно подсчитывало друг у друга число полигонов на квадратный сантиметр поверхности, стратегии бились за право быть непохожими на Command & Conquer и его клоны. Бились с использованием всего арсенала ухищрений (помните, как в фильме: « проволочку заменим на веревочку, а вместо четырех колес сделаем три), и однажды в пылу конкурентной борьбы чья-то светлая голова вспомнила-таки о третьем измерении. Мысль о переходе на качественно новый уровень понравилась, и потянулась вслед за Myth`ом робкая цепочка новых игр — топтать нехоженые тропы. Оказалось, что трехмерный мир дает обычной стратегии невиданную доселе свободу. Но только что с ней делать, все как-то плохо себе представляли. Попытались по старинке: стенка на стенку, кучка на кучу — вроде неинтересно, нужно что-то новенькое изобретать. И с тех пор каждая трехмерная стратегия пытается стать законодателем в жанре — благо место пока свободно.



...Однажды человечество вымерло. Не так чтобы понарошку или наполовину, а совсем, полностью. Опустевшая Земля досталась в безраздельное пользование единственным разумным существам — шакалам. Я бы даже сказал шаККалам, чтобы показать, насколько они были умны. Им подчинялись все оставшиеся после людских экспериментов существа — мутировавшие носороги, летучие мыши, собаки... Пусть и не способные мыслить, животные эти были наделены самым совершенным человеческим оружием и попав в злые руки вполне могли стать угрозой для всей планеты. Конечно же злодей нашелся. Им стал Заргон — колдун, мечтающий установить царство тьмы и хаоса на Земле. Ну а выступит против него один смелый молодой шакал, то есть, мы с вами...

Концепция игры, в общем-то, стандартна: есть здания, которые нужно строить и защищать, есть куча существ, которыми можно командовать, и есть враг, которого необходимо срочно уничтожить. Основой этого милого общества являются рабы: они изобретают и производят новые виды оружия и заклинаний, и они же добывают все пять присутствующих в игре ресурсов. Клонирующий завод создает наши войска. Последние живут в полной гармонии с природой, то есть способны бегать и ползать, плавать и летать, забираться на горы и успешно с них сваливаться, а самое главное — колдовством или вульгарным огнестрельным оружием (типа «Стингера», укрепленного на спине у носорога) приводить противника в неживое состояние.

Отличие от любой обычной стратегии только одно — мир **Jakkal** полностью трехмерен. Войсками можно управлять, находясь в самой гуще событий, или же, наоборот, удалившись на безопасную высоту птичьего полета, всячески вращая карту и выбирая для каждой ситуации наилучшую «точку зрения». Использование 3D ускорителя позволяет в полной мере насладиться набором эффектов — молниями, бликами на воде, красивыми взрывами и так далее. В целом же графика игры хоть и не ослепительна, но вполне симпатична.

Нельзя забывать, что речь идет всего лишь о beta-версии, и разработчики в сопроводительном файле честно попросили игроков не пугаться, а присылать свои предложения и замечания. По этой причине отсутствие, скажем, нормальных размеров карты, радара или чего-нибудь подобного особого удивления не вызывает: просто забыли положить, все еще будет (хотя, конечно, забавно, облетая вокруг деревни с удивлением узнавать, что у тебя запасе есть еще куча народу, о существовании которого ты даже не подозревал). Однако одна неприятность — с камерой — похоже, не будет исправлена никогда. Суть ее в следующем: как бы вы не перемещали курсор, куда бы не посылали свои войска, экран остается намертво зафиксированным в одном положении. Чтобы сдвинуть его хоть самую малость, приходится зажимать ALT (а вместе с ним SHIFT, S, X или еще что-нибудь), а затем волочить мышку в желаемом направлении. Зачем нужно было отказываться от интуитивного управления, остается загадкой.



По уже сложившейся традиции, игры от небольших и никому не известных компаний-разработчиков либо сразу же становятся шедеврами, чувствительно встряхивая игровой мир и погружая гигантов индустрии в тягостные раздумья, либо заставляют нас с вами недоуменно пожать плечами и забыть только что увиденное, как страшный сон. **Jakkal** от Blaze Technologies в этом отношении станет исключением, а точнее, золотой серединой: про него не скажешь, что это шедевр и ожидаемая долгие годы игра нашей мечты, но и безынтересным и неиграбельным тоже никак не назовешь. Просто сделан еще один шаг на пути развития жанра трехмерных стратегий. Будем надеяться, не последний...

**СИ**

PC | RITES OF WAR — WARHAMMER 40K

# RITES OF WAR — WARHAMMER 40K

| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА:** | PC |
| **ЖАНР:** | Wargame |
| **ИЗДАТЕЛЬ:** | Mindscape |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | SSI |
| **ОНЛАЙН:** | www.ssionline.com |
| **ВЫХОД:** | начало 1999 |

**Андрей АЛАЕВ**

Итак, господа, нашему с вами вниманию предлагается новый потенциальный хит от компании SSI, достославной и заслуженной. Даже странно, что он только сейчас предлагается — идея игры лежит на поверхности. Ну, уж, во всяком случае, близко к ней.

Какая идея? Ну, неужели трудно догадаться! Название игры буквально кричит! Вчитайтесь — Warhammer. Пауза. General. Теперь понятно?

Warhammer — настольные фантазийные баталии с использованием миниатюр-солдатиков — пользуются популярностью во всем мире, а с некоторых пор и у нас в стране. Однако игровые компании явно предпочитают для PC-конвертаций несколько другой вариант «молота войны» — Warhammer 40K, размещенный в крайне отдаленном будущем. Последней из игр в этой вселенной (не считая только что появившуюся Chaos Gate) стала Final Liberation. В соответствии с настольным оригиналом, она была походовой wargame, однако, лавров не снискала. Критике подвергалась не слишком привлекательная графика, спартанская анимация и тупой, как пробка, AI.

Ну, а что такое игры из «генеральской» серии, думаю, и объяснять не надо. Упрощенные, но все же довольно интересные для профи воргеймы, чрезвычайно играбельные и простые в освоении. Вышедший в прошлом году Panzer General II базировался на новом движке Living Battlefield. Не так давно появился People's General, вторая и (предположительно) последняя игра этого поколения. Однако любовь SSI к самокопированию дала о себе знать. Living Battlefield еще послужит всеядной компании — в Rites of War, соединяющей мотивы всех предшествующих «генералов» и Warhammer 40K.

Как обычно, нас ждет кампания и сценарии. Кампания, к сожалению, лишь одна (а только-только начали привыкать к разнообразию!), в ней вы направляете силы Эльдаров против искусственно выведенных Тираннидов — порождений Хаоса. В сценариях доступна игра за обе стороны, а также за Имперские силы. В качестве компенсации кампания обещает быть нелинейной — множество заданий в миссиях (кстати, их около 24-х) и, в зависимости от степени их выполнения, — разные продолжения. Таковое раньше не встречалось, и это радует однозначно. Более того, все это будет увязано с сильным сюжетом.

Графика по сравнению с People's General стала еще приятнее, все юниты наконец-то станут трехмерными и обещают прогресс в анимации. Выглядит все, вообще, очень здорово, в том числе и за счет умельчения масштаба юнитов — теперь это не полки и даже не батальоны, а, скорее всего, чуть ли не Steel Panthers-овский масштаб. Что до того, какие конкретно войска будут представлены в Rites of War, то это пока неизвестно, но всего на выбор нам предложат около 70 юнитов.




В игровой механике прорывов не намечается, система только чуть приглажена под гребенку Warhammer'а. «Престиж» теперь именуется «славой» — ну, так и что, принцип все тот же — наливай да... Упс, это не из этой оперы. Появившиеся в PG II командиры станут называться «warrior skills», а возникшие в People's General дополнительные части (attachments) превратятся в «wargear». Интересное добавление в multiplayer — кооперативная игра. Вдумайтесь в это — cooperative wargame. Нечто совершенно непонятное, но оттого еще более любопытное.

Итак, итог. Я не фанат Wrahammer, и подход «генеральской» серии мне кажется слишком упрощенным. Но играть во все генералы легко, просто, и весело. Прекрасная разрядка, не дающая в то же время отсохнуть мозгам. И именно в этом качестве я эту игру жду и всем любителям стратегий и воргеймов рекомендую присоединиться.

**СИ**

# Seven Kingdoms II

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | real-time strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ: | Interactive Magic |
| РАЗРАБОТЧИК: | Enlight |
| ОНЛАЙН: | www.i-magic.com |
| ВЫХОД: | февраль 1999 |

*Дмитрий ЭСТРИН*
estrin@gameland.ru

**Seven Kingdoms** посчастливилось стать одной из тех редких игр, которые благополучно избежали успеха, несмотря на свои многочисленные достоинства. Мало кто обращал внимание на удивительный баланс, неожиданные решения в игровом процессе, высокую динамичность творения от Interactive Magic, зато по убогой графике прошелся каждый. И, в довершение всего, **Seven Kingdoms** неминуемо сравнивался с Age of Empires по неизвестным мне критериям. Сначала я думал, что это национальная особенность российского геймера — сравнивать то, что можно лишь сопоставить. Однако, как выяснилось позже, на Западе проблемы те же. Естественно, на фоне графических красот Age of Empires **Seven Kingdoms** значительно проигрывал. Все остальное, судя по всему, в расчет не принималось. Успех **Seven Kingdoms: Adversaries**, add-on'а, который внешне ничуть не отличался от оригинальной игры, также крайне сомнителен. А вот грядущий **Seven Kingdoms II**, похоже, сможет изменить ситуацию.

Что удивляет сразу же, это то, что графически **Seven Kingdoms II** невероятно похож на Age of Empires II, который в настоящий момент также находится в процессе разработки. Кажется, Тревор Хан понял требования игроков слишком буквально... Что, в общем, тоже неплохо. А в самой игре произошли весьма серьезные изменения, которые заслуживают самого пристального внимания. Прежде всего, спешу успокоить немногочисленных фанатов старого **Seven Kingdoms** — знаменитая концепция «симулятора средневековья» осталась нетронутой. Изменилось лишь соотношение тесно связанных игровых частей: экономики, войны и дипломатии. Если раньше дипломатические отношения с противниками были весьма прямолинейными и сводились к простой схеме:



заключаем мир — развиваемся — расторгаем мир, то теперь все будет несколько сложнее. Как вы, наверное, помните, залогом успешной войны была поддержка божества, которую получали лишь в храме. Сам храм можно было построить, достав свиток знаний. Последний хранился в пещере под неусыпным наблюдением полчищ монстров. Короче говоря, обладанию божеством неизбежно предшествовало сражение с фританами. Что характерно, в **Seven Kingdoms II** уничтожить монстров своими силами будет практически невозможно. Таким образом, придется использовать весь потенциал заключаемых альянсов с противниками. Вне всяких сомнений, военные альянсы будут цениться значительно выше, чем раньше — ведь от них зависит победа. Точно так же станут делать и ваши противники. Как видите, одна такая милая деталь в **Seven Kingdoms II** сделала игровой процесс более глубоким.

Лично мне самым интересным кажется заявление разработчиков о том, что в **Seven Kingdoms II** появится множество новых ролевых элементов. В общем-то, в первой части RPG-начало было представлено довольно примитивно. Да, у каждого юнита был experience, да, было несколько характеристик, которые можно развивать, но на этот раз... Представьте себе, Тревор Хан решил скрестить **Seven Kingdoms** с Heroes of Might and Magic. Итак, в продолжении одной из самых оригинальных стратегий появятся герои со всеми вытекающими отсюда последствиями. Все герои будут строго индивидуальны, у каждого из них — своя внешность, свои способности и, естественно, свои характеристики. В довершение ко всему, на картах уровней появятся различные магические предметы, артефакты, проще говоря. Их использование будет также уделом героев. Учитывая специфику игры, сразу же возникает тысяча вопросов. Могут ли герои быть шпионами? Можно ли обмениваться с противниками предметами? Можно ли их продавать? По какому принципу будет лимитировано количество героев? К сожалению, ответов на такие вопросы пока не существует. Ясно одно, всего несколько изменений в игровом процессе предоставили разработчикам и дизайнерам столько возможностей, что использование хотя бы части их, несомненно, сделает **Seven Kingdoms II** оригинальной и не похожей на своего предшественника игрой.

Разработчики обещают на этот раз создать великолепные сценарии для одиночной игры. По крайней мере, об их целостности говорит тот факт, что игрок сможет переносить около двадцати юнитов из одного сценария после победы в нем в другой. Естественно, обещается также множество новых зданий и новых юнитов. Особенно интересно, что в **Seven Kingdoms II** солдаты будут дифференцироваться по своим целям и способностям на две группы. Обычные воины, представители первой группы, ничем отличаться не будут, а вот воины-профессионалы, представители, соответственно, второй группы, окажутся носителями специальных возможностей, характерных для определенной расы. Так, китайцы смогут нанимать шаолиньских монахов, а греки — конных юнитов. Судя по всему, в этом случае у каждой из рас появится по одному новому зданию. К примеру, у китайцев — монастырь, а у греков — конюшня. Кстати, название **Seven Kingdoms II** уже во второй раз не оправдывает себя, поскольку этих самых королевств в игре будет не семь, а целых двенадцать. Все они логично разделены на четыре культурные группы. Восточно-Азиатская группа будет включать в себя японцев, китайцев и монголов; Средиземноморская — римлян, греков и карфагенян; Ближневосточная и Африканская — египтян, персов и зулусов, а Северо-Европейская — викингов, норманнов и кельтов.

Несколько слов о фританах — монстрах, охраняющих свитки со знаниями. Как вы уже поняли, игровой процесс в **Seven Kingdoms II** будет замыкаться именно на сражении с ними. Этим объясняется и повышенное внимание разработчиков к характеру отрицательных персонажей. Отныне фританы будут жить не только в пещерах, но и в собственных городах. И самое главное — около 15 видов различных монстров вы сможете нанимать в свою армию. А фританы, как уже говорилось, могучая сила. Правда, не все так хорошо, переманить главных врагов на свою сторону довольно сложно, и даже после того, как это удастся, проблемы не закончатся. Дело в том, что другие государства отличаются излишней щепетильностью и всегда отрицательно оценивают союзы с фританами. Так что, создав самую



сильную армию, вы можете настроить против себя своих недавних друзей и вызвать еще большую антипатию со стороны врагов. Похоже, система игрового процесса будет довольно сильно отличаться от того, что было в **Seven Kingdoms**. И тем более интересно, смогут ли разработчики выдержать баланс, сохранив сложную дипломатическую модель, глобальность военных действий.







Вновь вернемся к графике. Те немногие screenshot'ы, которые есть в нашем распоряжении, чисто внешне очень напоминают картинки из Age of Empires II. Подозрительно напоминают. Одна только изометрическая проекция и изображения некоторых объектов создают соответствующие ассоциации. А ведь, кроме этого, обещается еще и высокое разрешение, 16-битный цвет, а также световые эффекты. А по некоторым сведениям, в игру будет включена поддержка 3D-акселераторов. В общем, настораживает все это. В том смысле, что неужели в **Seven Kingdoms II** окажется хорошая графика? Остается только надеяться.

Возможно, на этот раз ответ на вопрос, что лучше, **Seven Kingdoms II** или Age of Empires II, будет другим. Особенно, учитывая все многочисленные обещания относительно глобальности военных действий, огромных карт, сложной дипломатической модели и сильного AI. Похоже, разработчики разделили мнение большинства современных игроков о том, что в наше суровое время тотальной реалистичности схематичность в графике не идет на пользу игре. И даже самая гениальная концепция дело тут не исправит. С другой стороны, от далеко идущих выводов стоит отказаться. Ведь почти то же самое мы говорили и о **Seven Kingdoms**.

СИ



# “Project Berkley”

| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА:** | Dreamcast |
| **ЖАНР:** | FREE |
| **ИЗДАТЕЛЬ:** | Sega |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | Sega AM2 |
| **ОНЛАЙН:** | www.sega.co.jp |
| **ВЫХОД:** | середина 1999 |

***Александр ЩЕРБАКОВ***
*sherb@gameland.ru*

О том, что же такое этот самый «**Project Berkley**», пока можно только догадываться. И сама игра, и все вокруг нее покрыто атмосферой таинственности, каковую разработчики не только не собираются рассеивать, но и, напротив, сгущают, выпуская «в люди» разные интересные картинки, не несущие никакой дополнительной информации. Все направлено на то, чтобы вызвать огромный интерес к этому продукту — интерес, не подкрепленный абсолютно ничем, кроме как все той же манящей таинственностью и именем человека, стоящего за игрой — Yu Suzuki.

А Yu Suzuki этот — личность, без преувеличения, легендарная. Прежде всего, его имя связано с Virtua Fighter, отцом которого он и является. Выпустив три игры в рамках названной серии (всякие Remix и Kids не считаю) и добившись для своего детища почетного звания «лучший 3D-файтинг» и «революционер жанра №2», руководитель AM2 решил уйти на покой и заниматься чем-нибудь необычным, чем-нибудь своим — в общем, чем угодно, только не продолжениями Virtua Fighter. Надоело человеку, а, может, просто не хотел он в один прекрасный день произвести на свет нечто вроде Super Virtua Fighter EX3 Turbo. И успокоение (с упокоением не путать!) нашел он в своем новом проекте без названия, условно именуемом «**Project Berkley**». Так и работает Yu над безымянной игрой уже порядка трех лет, потратив на нее десять миллионов зеленых бумажек. С жиру бесятся буржуи...

Необычное наименование «**Project Berkley**» происходит от названия калифорнийского университета Berkeley, исковерканного кем-то из сотрудников Sega. Словечко прижилось, и в один прекрасный день Suzuki ударила в голову мысль дать именно такое кодовое название своей будущей игре. М-да, как все запущено...

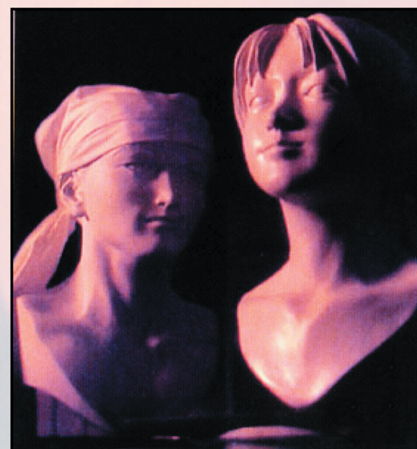
大切なことを伝えたい……

Но на этом необычное и непонятное не заканчивается. Встает вопрос о жанровой принадлежности грядущего творения мастера. Сам он (и его команда) говорит, что



«**Project**» — ничто иное, как FREE. Вы не знаете, что такое FREE? Я, в общем-то, тоже, но именно так Suzuki просит называть жанр этого «нечто». Даже на одном из выпущенных на просторы дразнящих скриншотов изображена перечеркнутая надпись RPG, рядом с которой красуется ничем не запачканная FREE. Расшифровывается это как «Full Reactive Eyes Entertainment», но насколько такое амбициозное название будет соответствовать действительности, неизвестно. Как «оно» будет выглядеть — тоже. Есть, конечно, подозрения, что «**Project Berkley**» станет игрой мультижанровой, типа «три в одном, а ночью скидки», но это, опять же, лишь предположения.

Что-то конкретное станет (а может и не станет) известно только к концу сего года, когда на прилавках появится Virtua Fighter 3tb. Просто уже было решено, что именно с этой игрой в комплекте будет поставляться демо-версия **Project`a** — специально для нее



выделен отдельный диск. С другой стороны, AM2 может и продолжить свои издевательства над общественностью, запихнув на диск новую партию картинок с разными кубиками, камешками, перечеркнутыми надписями и прочей ерундой. Вот как сейчас. А честным людям мучиться...

Теперь остается лишь, затаив дыхание, сидеть и ждать новой информации. А также лелеять надежду, что Yu Suzuki перестанет издеваться над любителями его игр. **СИ**



# The House of the Dead 2

| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА:** | Dreamcast/NAOMI |
| **ЖАНР:** | виртуальный тир |
| **ИЗДАТЕЛЬ:** | Sega |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | Sega AM1 |
| **ОНЛАЙН:** | www.sega.co.jp |
| **ВЫХОД:** | конец 1998 |

***Александр ЩЕРБАКОВ***
*sherb@gameland.ru*

**The House of the Dead 2** стала первой игрой от Sega, выпущенной для Naomi, ее новой платформы для игровых автоматов. Результат, само собой, оправдал ожидания, и теперь остается только ждать хорошего перевода игры для Dreamcast.





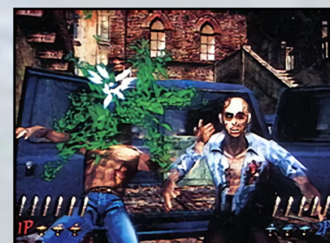
Действие **HotD 2** происходит спустя более чем год после развязки предыдущей части, в конце февраля 2000 года. Опять где-то завелись зомби, и опять их придется крошить на куски двум специальным агентам. На сей раз вся игра не будет проходить в унылом старом домишке с покрытыми плесенью стенами, пропитанном запахом мертвечины. Теперь стрельба выльется и на улицы города, захваченного старыми приятелями. А дальше все как обычно. В игре практически ничего не изменилось, кроме графики, ставшей с помощью Naomi еще краше, чем ранее. Модели персонажей выглядят просто потрясающе, детализация великолепна, о световых и водных эффектах вообще молчу. Количество fps (кадров в секунду) огромно. Уровней всего шесть, и, как всегда, в конце каждого вас поджидает босс. Опять же сохранен выбор пути к победе, что влияет на прохождение игры, на силу противников и так далее. Кстати, у врагов прибавилось интеллекта, и, если очень надо, они могут даже немного побегать от выстрелов, что сказывается на степени сложности их аннигилирования.



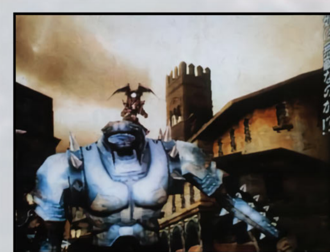





После прохождения каждого уровня можете ожидать для себя небольшого ролика, приоткрывающего сюжет, который, как ни странно, в игре присутствует. Крови в игре достаточно, разновидностей зомби стало еще больше, короче, есть у **HotD 2** все, что привлечет к ней старых (и новых) любителей стрельбы по ожившим покойникам. **СИ**







# Shogun Assassin

*Александр ЩЕРБАКОВ*
*sherb@gameland.ru*

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation |
| ЖАНР: | action/adventure |
| ИЗДАТЕЛЬ: | Konami |
| РАЗРАБОТЧИК: | Konami |
| ОНЛАЙН: | www.konami.com |
| ВЫХОД: | начало 1999 |

Года два назад, помнится, по нашему несчастному телевидению «крутили» достаточно интересный, полюбившийся очень многим многосерийный фильм «**Shogun**» («Сегун»), снятый по одноименному роману Джеймса Клавелла. К предлагаемой вашему вниманию игре **Shogun Assassin** он, если вас это интересует, никакого отношения не имеет. Единственное, что их объединяет — атмосфера средневековой Японии. Именно в этот исторический период и происходит действие новой игры от Konami. Готовьтесь ко встрече с совершенно другим миром: миром самураев и убийц-теней, миром коварства и благородства...



Главные герои игры, в отличие от фильма, — японцы, как, в принципе, и должно быть. Всего их два экземпляра обоих полов, преследуют они совершенно разные цели. Мужик вот собирается мстить за осквернение могил предков, а девушка так вообще из тайной полиции со всеми вытекающими отсюда последствиями. Сюжет обещан быть очень интригующим, связан он, наверняка, будет и с какими-нибудь кошмарными тварями, вроде зомби, но все равно достаточно интересно.






**Shogun Assassin** совмещает в себе элементы action и adventure, с привлечением различных «паззлов» и такой, можно сказать, ролевушно-квестовой особенностью, как разговоры с персонажами с целью получения информации. Но action`овая часть все же, безусловно, перевешивает. И похожа она, как мне кажется, будет скорее на Tenchu, хотя и ударов и всего прочего будет побольше. Как-никак обещано порядка пятидесяти самых различных движений для каждого персонажа, что, возможно, означает появление достаточно усложненной системы боя на мечах. При грамотном исполнении играть от этого станет только интереснее.

Графически игра тоже неплоха, исполнением напоминает Resident Evil (но только этим!): полигональные модели персонажей, помещенные в заранее отрендеренную среду. Судя по скриншотам, красиво.



Такую игру действительно можно подождать, особенно любителям всего японского. Красочно, очень приятно на вид и, что главное, играться, наверное, должно неплохо. И делает не кто-нибудь, а Konami.

**СИ**



# A Bug's Life

*Александр ЩЕРБАКОВ*
*sherb@gameland.ru*

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation |
| ЖАНР: | бродилка |
| ИЗДАТЕЛЬ: | Sony |
| РАЗРАБОТЧИК: | Disney Interactive/ Travellers Tales |
| ОНЛАЙН: | www.playstation-europe.com |
| ВЫХОД: | начало 1999 |

Sony Computer Entertainment, Disney Interactive и команда разработчиков Travellers Tales решили объединить свои усилия и выпустить в конце этого — начале следующего года интересную бродилку по готовящемуся в недрах киностудии Disney мультипликационному фильму **A Bug's Life**. И, как вы уже могли догадаться, ее главным героем станет звезда этого фильма — муравей Flick. Именно им вы и будете управлять на протяжении всей игры, которая построена по всем канонам современной трехмерной бегалки-прыгалки от третьего лица.





Как и все игрушки, создаваемые по мотивам диснеевских «шедевров», этот проект предназначается, естественно, для совершенно определенной аудитории, и поэтому ждать от него особых откровений в области игрового процесса, скорее всего, не стоит. Тем не менее, если судить по рабочей версии игры, которая сегодня гуляет по редакциям различных игровых журналов, особых разочарований проект «**A Bug's Life**» также не принесет.

Как уже было отмечено выше, разработкой данной игры сегодня занимается английская команда Travellers Tales, которая за свою недолгую жизнь сумела создать себе довольно скандальную репутацию. Дело в том, что все ее игры (Mickey Mania и Toy Story для Disney, Sonic R для Sega и Rascal для Psygnosis и т.д.) постоянно выжимали из той или иной приставки все, на что они только были способны, и при этом оставались в той или иной степени недоработанными с точки зрения игрового процесса. И эта степень недоработки всегда была пропорциональна участию в этих проектах профессионалов из соответствующих издательств, которые следили бы за тем, чтобы работники







Travellers Tales не особо лезли со своими идеями в финальный продукт. Таким образом, скажем, их собственный Rascal был признан одной из самых худших игр для PlayStation, тогда как их проект Sonic R, дизайном которого занималась сама команда Sonic Team, оказался более чем достойным, хотя и не лишенным характерных для этих разработчиков проблем.

Но вернемся к игрушке «**A Bug's Life**» и попробуем перечислить все ее отличительные качества. Начнем с того, что, как и ожидалось, графически этот проект стоит в одном ряду с самыми лучшими играми на PlayStation. Ее трехмерные миры и персонажи уже сегодня выглядят потрясающе и кажутся лишенными большинства проблем, типичных для старушки PlayStation. Дизайн же персонажей, да и самой игры, был полностью создан мастерами из Disney, так что к нему особых нареканий пока также нет. Управление в этой игре, в отличие от Rascal, пока не особо раздражает, но до конца также не радует. Муравей по имени Flick уже сегодня довольно быстро бегает и прыгает, без проблем отзываясь на команды с джойстика. И только лишь то, как главный герой стреляет по своим врагам, у большинства игроков определенно вызовет сильные нарекания. К сожалению, зная Travellers Tales и Sony, мы боимся, что эта проблема останется и в финальной версии игры.



Данная игра будет состоять из пяти миров, каждый из которых поделен на три уровня. Все они наполнены врагами, головоломками и прочей ерундой, позаимствованной разработчиками из других игр этого жанра. Будут, естественно, и боссы в конце уровней, которых мы, правда, еще не видели.

Одним словом, Sony Computer Entertainment, Disney Interactive и команда разработчиков Travellers Tales, кажется, в очередной раз готовы предоставить нам все то, на что они только способны. Disney снимет отличный мультфильм, Travellers Tales разработает по нему красивую игру, а Sony продаст, даже если все журналы в мире поставят ей самую низкую оценку. Однако теплится еще надежда, что этот порочный круг когда-нибудь да разорвется...





**СИ**

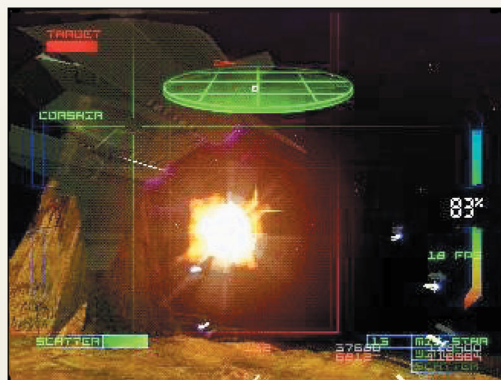
# G-Police 2

| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА:** | PlayStation, PC |
| **ЖАНР:** | shooter |
| **ИЗДАТЕЛЬ:** | Psygnosis |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | Psygnosis |
| **ОНЛАЙН:** | www.psygnosis.com |
| **ВЫХОД:** | весна 1999 |

*Александр ЩЕРБАКОВ*
*sherb@gameland.ru*

**G-Police**, футуристическая леталка от Psygnosis, является по сей день одним из лучших представителей жанра shooter для приставок. При всем при этом, не осталась она незамеченной и для обладателей PC, что с приставочными играми случается крайне редко. Игра действительно была качественной и интересной, и, несмотря на ощутимое отличие между приставочной и писишной версиями, никто себя особенно обделенным не чувствовал. Совершенно естественно, что такая удачная идея не могла так остаться на дороге, и вот Psygnosis уже хочет потрясти нас всех второй частью истории про тяжелую службу стражей порядка будущего.

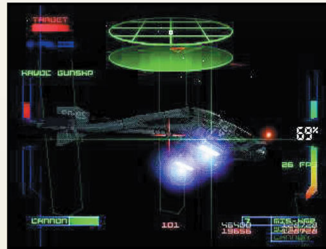


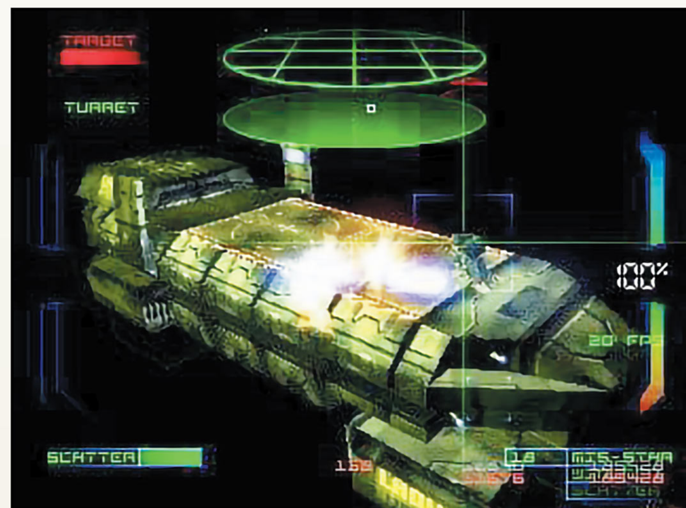



Обычно в продолжении оригинальной игры меняется, прежде всего, графика. Чаще всего улучшается, хотя бывает и наоборот. В случае **G-Police** — улучшается, как вы, наверное, уже поняли, поглядев на картинки. Более «продвинутой» и удобной, если верить авторам игры, стало управление. Появились новые средства передвижения, всего их теперь пять. Причем, это не только вертолетообразные летные аппараты, но и наземные средства передвижения. Плюс огромное количество самого разнообразного вооружения. Изменился дизайн городов, здания выглядят немного по-другому. Огромные небоскребы, медленно вращающиеся вентиляторы, мрачная атмосфера будущего нашей несчастной цивилизации. Но, главное и более насущное, — это проблема «выпрыгивающих» из ниоткуда объектов. Появляющиеся на ровном месте огромные здания, помнится, сильно бесили в первом **G-Police**.










Psygnosis клянется, что прислушалась к критике, к пожеланиям игроков по поводу **G-Police**, и теперь на основе этого пытается сделать игру лучше, чтобы она отвечала требованиям самих же игроков. Врут разработчики или нет — можно будет запросто проверить. Но только весною (а, может, и позже) 1999 года.



**СИ**



# Frame Gride

| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА:** | Dreamcast |
| **ЖАНР:** | поединки роботов |
| **ИЗДАТЕЛЬ:** | Sega |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | From Software |
| **ОНЛАЙН:** | www.sega.co.jp |
| **ВЫХОД:** | весна 1999 |

*Александр ЩЕРБАКОВ*
*sherb@gameland.ru*

**Frame Gride** будет первой игрой для Dreamcast от компании From Software, создателя известной Armored Core, ставшей одним из лучших представителей своего жанра для PlayStation. Дебютная игрушка для новой игровой системы представляет собой поединки роботов в стиле Virtual On, выполненные в типично японском стиле, знакомом всем еще по дешевым (и не очень) anime-сериалам. Прежде всего, хотелось бы выделить прекрасную, очень красочную графику. Модели боевых роботов потрясающе красивы и прекрасно детализованы, дизайн просто потрясает воображение, но об особом неповторимом стиле я уже говорил и повторяться не буду. Просто завораживают спецэффекты, большие арены дают простор для ведения поединка, в котором еще и присутствует некоторое стратегическое зерно. Все то же самое, что в свое время притягивало людей к знаменитым сеговским cyber troopers, но только теперь на новом уровне, с новым качеством. И все тот же динамизм, постоянное движение и маневрирование, непрекращающаяся, но не бездумная стрельба, взрывы, повреждения. Как же не полюбить такое! А как прекрасен в таких играх, да хоть в том же Virtual On, режим двоих игроков, так это просто словами не описать! Но вот что можно с уверенностью сказать, так это то, что спокойной жизни, похоже, **Frame Gride** не видать, так как Sega тоже не лыком шита и позиции свои, пусть даже и в отдельно взятом жанре, терять никак не собирается. И реальнейшую конкуренцию продукту From Software должен составить Virtual On: Oratorio Tangram. Очень интересно будет понаблюдать за этим своеобразным поединком. Фаворитом здесь, конечно же, является творение Sega. Но сбрасывать со счетов этот перспективный проект, обходить его вниманием уж точно не стоит. Пусть все это уж слишком похоже на банальный клон, но некоторое своеобразие, очарование у игры есть, и я готов поспорить на свой носовой платок, что играть в это будет чрезвычайно интересно и весело.













**СИ**



# Mario Party

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | Nintendo 64 |
| ЖАНР: | Party |
| ИЗДАТЕЛЬ: | Nintendo/Hudson Soft |
| РАЗРАБОТЧИК: | Nintendo/Hudson Soft |
| ОНЛАЙН: | www.nintendo.com |
| ВЫХОД: | декабрь 1999 |

*Александр ЩЕРБАКОВ*
*sherb@gameland.ru*

Что-то странное нашло на великую Nintendo. То ей в голову ударяет делать нестандартный файтинг, накидав в него своих сверхзнаменитых героев, а теперь вот Mario, Yoshi и иже с ними понадобилось повытаскивать из чуланов да поселить в новой игре под названием **Mario Party**. Забавно, не правда ли?

А игра эта интересна не только возможностью встречи со старыми знакомыми, но и тем, что она является первым совместным проектом Nintendo и Hudson Soft для Nintendo 64.





Представляет же новый Mario из себя сборник мини-игр в количестве пятидесяти, что, как вы понимаете, весьма немало. Тут и сбор уже привычных звездочек и монеток, и ловля сундучков с золотишком, и порча различного имущества, и истребление врагов... На выбор предлагается шесть нинтендовских героев, а конкретно: Mario, его братец Luigi, злобредный Wario, король обезьян Donkey Kong, старый сморчок Toad и знаменитая ездовая «лошадка» Yoshi. Все они, так или иначе, связаны с Mario — либо помогая ему в былых авантюрах, либо мешая — как Donkey Kong и Wario. Что? Я слышу, вы говорите мне о явной положительности Kong`a — мол, он очень хороший и добрый и Mario никогда не вредил... Спешу вас разуверить. Вспомните старого Donkey с NES и Game Boy, похищавшего принцесс! Вот так-то. Хотя, по слухам, этот Kong внук того самого... А ну его к лешему! Надоел.

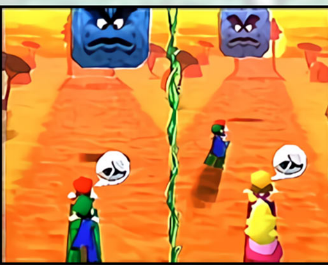




Имеется у **Mario Party** и нечто сюжетообразное. То есть попадаем мы, якобы, на соревнования среди звезд Nintendo, борющихся за звание «самой звездовой». «Звездовая звезда» звучит как-то не по-русски, но зато суть отражает. Победитель в общем зачете получает право «не разговаривать ни с кем, кроме зеркала» (почти дословная цитата разработчиков игры). Самой интересной частью **Mario Party** наверняка станет настоящая party с живыми игроками, так как одновременно могут участвовать сразу четверо.

Неплохо, в общем. Только раньше надо было выпускать такие игры — теперь-то чего спасать тонущий корабль? Что я имею в виду под «кораблем», думаю, понятно...

**СИ**





# Nintendo All-Star Dai-Rantou Smash Brothers

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | Nintendo 64 |
| ЖАНР: | Драка |
| ИЗДАТЕЛЬ: | Nintendo |
| РАЗРАБОТЧИК: | Nintendo |
| ОНЛАЙН: | www.nintendo.com |
| ВЫХОД: | начало 1999 |

*Александр ЩЕРБАКОВ*
*sherb@gameland.ru*

Nintendo — далеко не первая компания, которой пришло в голову собрать большинство своих персонажей из самых разичных игр и запихнуть всю эту ораву в один большой продукт. До нее это проделывал уже ряд разработчиков, создававших время от времени нечто подобное разной степени веселости. И, вероятно, самым популярным жанром для этого смешения на данный момент является файтинг. Capcom сводила вместе героев своих игрушек с героями комиксов (Marvel vs Capcom, X-men vs Street Fighter), SNK регулярно выпускает игры из серии King of Fighters, Sega баловалась Fighters Megamix`ом и Sonic Fighting`ом. Nintendo также посетила мысль о прибыльности, необычности и интересности такого предприятия, в результате чего и этот гигант решил смастерить нечто подобное. И опять же все в том же жанре, в котором компания отродясь ничего не выпускала.









Напихано в это творение, полное название которого **Nintendo All-Star Dai-Rantou Smash Brothers** наводит ужас на играющего, огромное количество самых разнообразных героев самых разнообразных нинтендовских игр. На данный момент уже известен внушительный список персонажей, который, скорее всего, еще пополнится. Итак, вот они, счастливчики, удостоившиеся чести представлять свои родные игры на всенинтендовском чемпионате по всеобщему мордобою: Fox McCloud из Star Fox, Mario (в представлении не нуждается), знаменитейший Donkey Kong, динозаврик Yoshi, «карманное чудище» (Pocket Monster) Pikachu, Link из The Legend of Zelda, обжора Kirby и мужественная Samus (серия игр Metroid).






Бои происходят по схеме, отличной от большинства других файтингов. В **Smash Brothers** одновременно дерутся четыре персонажа, постоянно подпитываются различными power-up`ами. Повреждения измеряются в процентах, причем, чем больше у вас повреждений, тем ощутимее становятся последующие удары. Каждый персонаж игры имеет свой собственный стиль боя, свои супер удары. Можно с уверенностью сказать, что ничего более необычного для сдающей позиции Nintendo 64, похоже, не предвидется, и на этот «эксперимент» Nintendo стоит взглянуть. Мне же больше всего на свете интересно, как будет драться безрукий и безногий Кирби...

**СИ**





| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА**: | PC |
| **ЖАНР**: | 3D-Action/Adventure |
| **ИЗДАТЕЛЬ**: | Sierra |
| **РАЗРАБОТЧИК**: | Valve Studios |
| **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ**: | P-166, 32 MB RAM, рекомендуется 3D-акселератор |
| **ОНЛАЙН**: | www.valve.com |
| **АЛЬТЕРНАТИВА**: | Пока отсутствует |

# Half-Life

***Сергей ОВЧИННИКОВ***
*ovchin@gameland.ru*

**Революция, о необходимости которой так долго говорилось, похоже, свершилась...**

Последние месяцы 1998 года в игровой индустрии запомнятся надолго. Никогда еще не случалось такого, чтобы буквально за несколько недель на уставших от ожидания игроков накатывалась такая лавина хитов. Во внезапном порыве все известные разработчики мира вдруг сообразили, что их драгоценные проекты становятся постепенно слишком уж драгоценными. На традиционный осенне-зимний всплеск активности покупателей на этот раз откликнулись все. Сначала те, кто посмелее и понапористее, благоразумно выложили на прилавки всевозможные Deer Hunter'ы, затем настало время пары-тройки шедевров, и вот тут началось... В стремлении, нет, даже не заработать побольше, а побольше отнять у конкурентов, тяжеловесы начали бомбардировать нас давным-давно ожидаемыми играми. Возможно, примерно так же складывается картина каждую осень. Однако отличительная особенность этого сезона в том, что до нас сегодня добралось несколько почти совершенных игр, из числа тех, которые полагается ждать годами. И вот мы их дождались. Всех и сразу. Если вы заметили, в последних номерах на страницах нашего журнала оценки раздела Review неумолимо поползли вверх. И это совсем не значит, что мы «снизили планку», просто действительно сейчас такое время. Время, когда хочется играть часами, не обращая внимания ни на что вокруг. В Grim Fandango, Fallout 2, Trespasser, Zelda, Metal Gear Solid, Virtua Fighter 3, Sonic Adventure, SiN и, конечно же, в **Half-Life**.

Главная заслуга Valve заключается в том, что компании впервые удалось привнести в 3D-Action настоящую сюжетность. При этом, как можно заметить, **Half-Life** сюжета как такового, в виде диалогов, мультиков и текстовых пояснений, практически не имеет. Его основу составляет что-то совсем иное — история рассказывается через конкретные действия. Если вы видите гигантского зеленого монстра, размахивающего заостренными пятиметровыми щупальцами и пытающегося проткнуть ими все живое в огромном радиусе, то это совершенно не значит, что кто-то должен вам что-либо рассказывать о гигантском зеленом монстре, размахивающем заостренными пятиметровыми щупальцами. Про то, какой он страшный и как отвратительно он выглядит. И про то, как это опасно подходить к нему на близкое расстояние. Все это понятно безо всяких объяснений, а жуткий звук скрежета его металлических когтей, доносящийся со всех этажей и изо всех комнат, наверняка заставит вас вести себя осторожнее. А уж после того, как этот инопланетный монстр умудрится насадить на коготь неблагоразумного охранника, слишком близко подошедшего к границам его владений, все сомнения по поводу дружелюбия этого существа будут рассеяны. В этом, собственно, вся сущность этого нового типа игры — ощущения передаются напрямую, безо всяких прелюдий и объяснений, ровным счетом так же, как это и происходит в реальной жизни. Valve, в силу своих свежих взглядов на жанр, очень хорошо поняла, что стандартный расстрел монстров, пусть даже и в очень красивых лабиринтах, не способен более заставить игрока волноваться, чувствовать себя частью игрового мира. И вот до чего доводят подобные мысли: к концу года до нас добралась, на первый взгляд, совершенно безликая игра на довольно-таки пожилом движке Quake II, не шибко красивая, лишенная супермодных спецэффектов — лабораторная бродилка. Но такая, что приковывает внимание, засасывает в водоворот событий и не отпускает до тех самых пор, пока не будет разрешена последняя загадка. В **Half-Life** поражает не то, что было сделано разработчиками в тех или иных случаях, а то, как это было сделано. Зачем, спрашивается, первые уровни игры наводнены как бы совершенно ненужными сценами — обрушивающиеся лифты с живым грузом, исчезающие в вентиляционных шахтах тела научных работников и вылетающие после этого оттуда окровавленные обломки, проникновение сквозь запертые стеклянные двери при помощи элементарного лома. И откуда, спрашивается, возникает эта странная атмосфера постоянного предчувствия крупных неприятностей, держащая в напряжении каждую минуту, заставляющая ждать подвоха от любой происходящей мелочи. И почему, интересно знать, уже через пару минут игры начисто забываешь о том, что сидишь за компьютером, а все происходящее на экране — всего-навсего **Half-Life**, новая интересная игрушка. Почему стены лабораторий, коридоры, лифты и монстры уже не представляются профессионально наметанному глазу набором полигонов и текстур?

**Half-Life** — это настоящая интерактивная драма, созданная по канонам не игровой индустрии, а кинематографии. Здесь есть все от первосортного триллера-ужастика — мало динамичная завязка, легкие намеки на будущую катастрофу (а чем же еще является внезапная неполадка у входа в лабораторию?), непредвиденные обстоятельства, шок первой встречи с неизведанным. И, что немаловажно, обязательный конфликт с властями. Не хватает только подвести с побочной сюжетной линии двух героев из ФБР, и мы получим очередной блестящий эпизод саги X-Files.

По модному сегодня в 3D-Action принципу, герой начинает игру безоружным. Однако, в отличие от Unreal и других экземпляров жанра, этот герой изначально не является профессиональным воином, и оружие в руки его побуждает взять лишь смертельная опасность. Хотя дальше все идет, в общем, по накатанной колее, **Half-Life** все равно никогда не дает нам убедиться в том, что бой с инопланетной нечистью и трусливыми спецслужбами ведет широкоплечий десантник. Это диктуется самой сутью игрового процесса. Стреляем лишь тогда, когда не остается другого выбора. Большинство боссов в игре не может быть убито обычными способами. Зачастую слишком активные ваши действия в тех или иных помещениях могут стоить коллегам-ученым жизни. **Half-Life**, это, конечно, не Metal Gear Solid, и стрелять в этой игре вам потребуется довольно-таки часто. И, тем не менее, игровой процесс заключается не в методичном уничтожении всего живого. К примеру, с самым первым встречающимся вам монстром, четвероногим маньяком-карапузом, вы вообще справиться не можете, поскольку спасительная фомка находится в нескольких десятках метров впереди. Для чего это разработчики поместили маленькое чудовище в место, где его заведомо невозможно уничтожить? Только для того, чтобы игрок мог ощутить свою беспомощность, а заодно познакомиться с представителем инопланетной фауны и его острыми зубками лично, уяснив для себя, что далеко не со всяким монстром в игре предстоит сражаться.



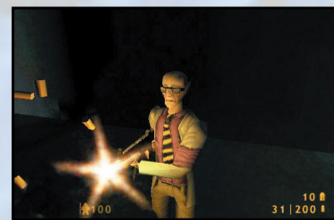






**Half-Life** полон юмора, правда, довольно-таки черного. На первых уровнях буквально каждую минуту происходит что-нибудь дьявольски интересное. Неужели не интересно смотреть на бедного профессора, мечущегося по лаборатории в надежде скинуть с головы прицепившегося к нему мертвой хваткой монстра, или наблюдать, как с удовлетворенным рыком пережевывают где-то в вентиляционной шахте очередного сотоварища. Создатели **Half-Life** наградили нас и более невинными приятными моментами. Еще до начала собственно действия вы можете позабавиться с компьютерной панелью и выслушать назидательную лекцию профессора о вреде бездумного нажимания на кнопочки. Еще забавнее будет выглядеть процедура «случайного» включения сигнализации с контрольного пункта — очень интересная подмеченная авторами игры деталь. Заглянув в комнату для отдыха, вы станете свидетелем очередной поломки автомата с прохладительными напитками (позже вы сможете с ним разделаться, и тогда застрявшие баночки десятками вылетят из темноты и будут радостно кататься по полу). Интерактивность в игре держится на очень высоком уровне, хотя, конечно, ограничена фантазией дизайнеров уровней. Вообще говоря, подход авторов **Half-Life** к созданию уровней игры было бы очень интересно противопоставить концепции дизайна в Trespasser. Там, где одни разработчики решили по максимуму предварительно рассчитать все возможные действия и желания игрока, другие доверились невыразимо сложной физической модели и почти не вводили в игру эти самые сценарные элементы. Второй способ в перспективе, конечно же, выглядит выигрышным, однако, тот же Trespasser показал, что игровые технологии пока не готовы к тому, чтобы действовать с позиций максимальной реалистичности. А подход создателей **Half-Life** — это отличная альтернатива, ведь для того, чтобы построить маленький







**ДОСТОИНСТВА**

Сильнейшая сюжетная линия, новый принцип построения игрового процесса.

**НЕДОСТАТКИ**

Слишком частая загрузка кусочков уровней, довольно частые ошибки AI.

**РЕЗЮМЕ**

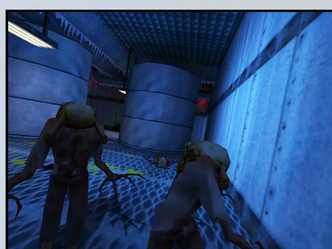
Самое значительное достижение жанра со времен Doom.

**9.5**

| | |
|---|---|
| 1.5 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 2 | INTERFACE |
| 2 | GAMEPLAY |
| 2 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |







симпатичный сарайчик, совершенно не обязательно вызывать подъемный кран и бригаду строителей.

Движок Quake, а впоследствии и Quake II, взятый за основу разработчиками игры, не был подвергнут столь серьезной переработке, как, скажем, у Ritual Entertainment в процессе работы над Sin. Valve ограничились лишь косметическим ремонтом и адаптацией под игровой процесс нескольких ключевых спецэффектов. В результате, в игре появилась новая технология освещения, сработанная на редкость профессионально. Свет в **Half-Life** используется, в основном, для передачи различного рода вспышек, создания снопов искр, гигантских молний, для имитации работы сложных механизмов. Анимация таких эффектов в игре необыкновенно сложна и проходит через десятки различных фаз. А самое удивительное, что удалось сделать разработчикам, заключается в том, что все эти эффекты не просто красиво мелькают на экране и отнимают у героя здоровье, но реально воздействуют, в случае надобности, на интерьер. Разбуянившийся реактор радостно вышибает стекло в контрольном центре, раздалбывает противоположную стену и отдельным метким выстрелом разносит в щепки одну из дверей. Разумеется, все это происходит в вашем присутствии. Правда, каждый раз процесс разрушения будет полностью идентичен предыдущему, однако, мир **Half-Life** настолько велик и разнообразен, что придираться к этому было бы просто глупо. К тому же, каждая из сценок настолько хорошо срежиссирована, что наблюдать за происходящим можно и по десять раз. Что касается текстурно-полигонных деталей, то можно сказать, что разработчики из имевшихся в их распоряжении ресурсов движка выжали практически все. Притом, что игра выглядит очень близкой родственницей Quake II по очень многим параметрам, сделана



она много добротнее. Не считая уже упомянутой интерактивности и спецэффектов, в **Half-Life** найдено очень удачное применение скелетной анимации персонажей, а количество полигонов, из которых формируются модели, в сравнении с творением Джонни Кармака резко увеличено. Отдельные модели насчитывают до 700-800 многоугольников, а некоторые даже, при всей своей простоте, все равно выглядят почти идеально. По разнообразию территорий **Half-Life** ничуть не уступает Sin'у, и, даже учитывая весьма большую продолжительность действия в пределах лабораторий и подземных сооружений, вы можете быть уверены, что игра на них не заканчивается. Вам предстоит увидеть горы, прогуляться по поверхности неведомого мира, некоторое время пробыть на довольно-таки открытых пространствах и, конечно, как следует оттянуться в самых изысканных лабиринтах. Продолжительность игры настолько велика, что ее прохождение отнимет никак не меньше недели. Очень напряженной недели.



При чрезвычайно сильном одиночном режиме многие игроки полагают, что добротный multiplayer в **Half-Life** практически невозможен. Отчасти они, конечно, правы. Представители Valve во время всех интервью, которые они давали за долгие годы разработки проекта, постоянно указывали на то, что они занимаются игрой, рассчитанной практически исключительно на режим single player. Однако обойти стороной многопользовательский вариант, конечно же, было невозможно. То, что получилось у Valve, в результате понравится далеко не всем. Multiplayer в **Half-Life** такой же эстетский, как и сама игра. Прежде всего, вам не удастся найти в нем таких же скоростей, что и в Quake II Deathmatch. И носиться со скоростью гоночного автомобиля по уровням, сметая все на своем пути, здесь вам не удастся. Соответственно, полностью меняется тактика игры, и заядлые поклонники подхода Quake II режим, скорее всего, не воспримут. Однако, тщательно организованные арены, созданные с изрядной фантазией, а также возможность очень широкого выбора персонажей наверняка многим понравятся. Что касается оружия, то его выбор также огромен и весьма привлекателен. Конечно, Valve не особенно заботилась о серьезной проработке его баланса, но разнообразие, в конечном итоге, берет свое. В результате Multiplayer получился весьма интересным, хотя и рассчитанным далеко не на всех.

**Half-Life** по всем прогнозам станет главным бестселлером сезона в жанре. Количество игроков, которые не смогут принять этот невероятный сплав жанров, я уверен, окажется чрезвычайно мал — благодаря невероятной продуманности сюжетной линии, обилию как стрельбы, так и довольно-таки замысловатых головоломок. А генерируемая игрой в фантастических дозах атмосфера надолго притянет вас к мониторам. **Half-Life** — это та игра, которую можно рекомендовать абсолютно всем: от поклонников аркад и текстовых квестов до энтузиастов стратегий и 3D-Action. А для индустрии выход такой игры — настоящий праздник, ведь на звездном небосклоне зажглось имя еще одного Таланта. Будем с огромным нетерпением ждать от Valve новых произведений. Таких же не похожих на все остальные, оригинальных и захватывающих.

**СИ**







# Невероятные приключения в Голливуде

| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА:** | PC |
| **ЖАНР:** | квест |
| **ИЗДАТЕЛЬ:** | Новый Диск |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | Compedia |
| **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** | 486, 8Mb RAM, Win 3.1 — Win'95 |
| **ОНЛАЙН:** | www.nd.ru |
| **АЛЬТЕРНАТИВА:** | Розовая Пантера |

***Дмитрий ЭСТРИН***
*estrin@gameland.ru*

**ДОСТОИНСТВА**
Отличная идея, очень простое управление, оригинальные головоломки.

**НЕДОСТАТКИ**
Несколько устаревшее графическое оформление.

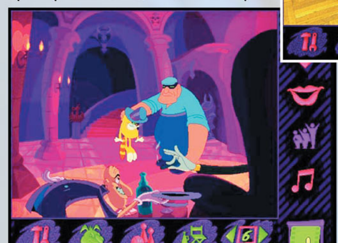
**РЕЗЮМЕ**
Одна из лучших игр подобного рода.

**7.0**

| | |
|---|---|
| 1 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 1.5 | INTERFACE |
| 1.5 | GAMEPLAY |
| 1 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |

Сделать хороший квест для игроков младшего возраста очень и очень непросто. Заинтересовать, но в то же время не забыть о каких-то образовательных элементах, сделать максимально простое управление, но в то же время достойное графическое оформление — задача не из легких. Разработчики «**Невероятных приключений в Голливуде**» с ней справились блестяще.

Собственно говоря, назвать игру квестом без оговорок невозможно. Это — своеобразный симулятор создания мультфильмов, украшенный занятным сюжетом, героями, к которым очень быстро привыкаешь, и самыми разными дополнительными задачами, которые никак нельзя назвать неоригинальными. Основное действие игры разворачивается вокруг художника-мультипликатора Билли, не успевающего сделать свою работу к сроку. Как водится, ему на помощь приходят герои мультфильма под непосредственным руководством игрока. Задания, которые возникают перед ними, как правило, так или иначе связаны с технологией создания мультфильма. Правильный баланс сложности обеспечивают продуманность каждой головоломки и действительно простое управление. В сущности, головоломки можно было бы назвать встроенными играми, по крайней мере, для этого у них есть все данные. Наглядно, ненавязчиво и увлекательно — так стоило бы охарактеризовать то, что мы привыкли называть образовательным элементом. Фантазия разработчиков реально приблизила игру к сказочному мультфильму с забавным началом, быстро развивающимся действием и хорошим концом.



Отдельного внимания заслуживает локализация игры. Профессиональное озвучивание просто не позволяет думать, что «**Невероятные приключения в Голливуде**» были сделаны не в России. Яркие, запоминающиеся диалоги, в которых раскрывается сюжет игры, забавные реплики персонажей — все это прекрасно разнообразит игровой процесс.

О графике также можно сказать лишь хорошее. Пестрые цвета, приятная анимация, видеовставки — все выполнено на высоком уровне. И при этом очень низкие системные требования, которые представляются неоспоримым достоинством.



То, что в России стали появляться качественные игры, предназначенные для младшей категории игроков, — большое достижение. «**Невероятные приключения в Голливуде**» — это один из немногих представителей подобных игр, на который стоит обратить внимание.

**СИ**

# Microsoft Combat Flight Simulator

| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА:** | PC |
| **ЖАНР:** | авиасимулятор |
| **ИЗДАТЕЛЬ:** | Microsoft |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | Microsoft |
| **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** | P-166, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, RAM), Direct3D-совместимая видеокар- 2 Mb SVGA, 3D-акселератор |
| **ОНЛАЙН:** | www.microsoft.com |
| **АЛЬТЕРНАТИВА:** | Jane's WWII Fighters, SDOE |

***О. ЛАСКОВА и А. ЧЕРНЫХ***
*holod@gameland.ru*

Так или иначе, сейчас эта игра — пожалуй, самый лучший симулятор Второй Мировой за всю историю жанра. Пока что.

Волшебное слово «Microsoft» у каждого ассоциируется с чем-то своим: у кого-то со сладкими воспоминаниями в духе «Эх, хорош был ДОС 6.22...», у кого-то — с бессонными ночами, неизбежным пивом и криками в окно: «Опять не встает, ось поганая, форточки треклятые!.. ****!...». У меня же с этим словом с недавних пор и навсегда сложилась одна-единственная ассоциация: **Microsoft Combat Flight Simulator**.

Вышло так, что досель микрософтовские игры, тем более симуляторы, особым уважением у меня не пользовались — не спрашивайте, почему. И от самой мысли о том, чтобы поставить на винт еще один продукт этой фирмы, начинали тихо трястись руки. Как зовут? **Microsoft Combat Flight Simulator**? Гм, что-то знакомое. Вы ничего не перепутали? Хорошо. Сколько она займет-то? СТО ВОСЕМЬДЕСЯТ МЕГАБАЙТ? На моем винте? Под игру МИКРОСОФТ? Нет, не то чтоб очень много, но... В общем, ладно — иду на социальную жертву, запихиваю компакт-диск в cd-привод, провожу инсталляцию...

Итак, все готово, на винте стало на 180мБ меньше места, а у меня перед глазами главное меню светло-коричневого цвета... Может, в Микрософте просто не знают анекдот о том, как «оденусь во все коричневое и испорчу вам праздник»? Ладно. Что у нас есть? Free flight, Quick combat, Single mission, Campaigns, Multiplayer, Training missions... В опциях (они, как это принято у Микрософт, всплывают, как только подводишь мышку к верхней грани экрана) выставляю максимальный реализм и максимально насыщенную графику. Выбираю Free Flight, нетерпеливо листаю список доступных самолетов, так, FW-190, «Харрикейн», две модификации Ме-109, два «Спитфайра», «Мустанг», «Тандерболт» и «Сопвич» (О, Боже!)... Ладно, пусть будет P-47d...

И тут мое представление о микрософтовских продуктах перевернулось с ног на голову. Первое, что просто ударило по воспаленному восприятию, это земля — язык не поворачивается назвать это грубым словом «ландшафт». Она была живая, как на фотографии. На секунду я подумал даже, что это часть какой-то заставки, видеоролика. Подо мной был лес — огромный, а за лесом, в долине, был город — я мог четко различить каждое здание вдалеке. Причем, с самого начала стало ясно, что лес, например, не является группой трехмерных объектов-деревьев, он вообще просто изображен на текстуре, но то, как аккуратно она была создана — абсолютно четкая, несмазанная в отличие от других игр, к тому же воспроизведенная с каким-то удивительным эффектом объемного изображения, под каким бы углом на нее не смотрели — действительно заставляло поверить в реальность происходящего. Интересно, что рядом с лесом стояли «полноценные» трехмерные деревья и дома — тем не менее, они великолепно гармонировали с происходящим на экране и не ломали эффект объема текстур, а, наоборот, дополняли его. Никакие слова не смогут описать впечатление, которое произвел на меня такой эффект гармонии 2D и 3D — это можно только увидеть самому. Причем, скриншоты здесь не помогут — они, к сожалению, статичны. Надо лицезреть сам движок, сам игровой процесс. А чего стоило небо! **MCFS** оказался на моей памяти первой игрой, где можно действительно спрятаться в облака! И, естественно, очень благоприятное впечатление произвели на меня качественные и очень динамичные солнечные блики. А количество объектов на летном поле, которое оказалось подо мной, попросту привело в полнейший восторг — там были самолеты, стоящие неровным строем вдоль полосы, и какие-то машины обслуживания, и заправщик у ангара, и мобильные зенитки — все, как положено.

Придя, наконец, в относительно спокойное состояние после осмотра красот графического движка, я начал изучать поведение своей боевой машины — напомню, это был «Тандерболт». Через несколько минут диагноз был поставлен: динамичная, достаточно игровая и, тем не менее, очень реалистичная модель полета. К сожалению, тут уже нашлись некоторые очевидные ляпы: например, при работе на вертикалях мне удалось в течение двадцати(!) секунд держать машину на вертикальной оси — и никакого намека на штопор! Пока скорость не опустилась до 80 км/ч (если я не ошибаюсь, скорость сваливания даже у современного учебно-пилотажного самолета составляет около 150-130 км/ч), машина держалась строго вертикально и быстро набирала высоту. С другой стороны, на виражах P-47 вел себя довольно правдоподобно, теряя скорость, валился в штопор в нужный момент, теряя высоту. Кроме всего прочего, в игре идеально (не побоюсь этого слова) проработана реакция машины на выпуск закрылков. Небольшой спад скорости, рывок, плавная встряска, а затем резкий прирост подъемной силы. На мгновение машина теряет управление, а после обретает необыкновенно плавную, даже замедленную реакцию на движение стика.

Интересен, хоть и не нов, подход, который применили дизайнеры Микрософт в проработке интерфейса кокпита. Для любителей аутентики существует «обычный» фотографически точный кокпит, с грудой приборов «того» времени — к чести создателей игры могу сказать, что, несмотря на относительно мелкие масштабы и неудобное для обзора расположение отдельных индикаторов, все приборные панели воссозданы очень четко, и вы никогда не перепутаете показатели, к примеру, альтиметра с показателями спидометра. Ну, а для тех, кто не брезгует новыми технологиями, есть другой режим, когда само убранство кокпита отсутствует (кроме прицела, конечно, — куда же без него), и на свободный вид вперед проецируются а la HUD приятным синим цветом основные параметры полета — скорость, высота, азимут и все остальное. Естественно, о реализме вопрос в таком случае не стоит.

Какой из двух режимов кому привычней — решать каждому самостоятельно, ну, а я выбрал первый, по старинке.







Моя первая посадка в **MCFS** закончилась относительной неудачей — порыв ветра над полосой поднял машину и завалил на правое крыло. Скорость была слишком мала, набрать ее вновь не удалось, и машина разбилась. Тут же включилась внешняя камера, которая показала мне последние две или три секунды полета. Выяснилось, что взрыв самолета в **MCFS** выглядит не очень здорово (и, кстати, как потом выяснилось, на всех высотах и во всех режимах одинаково) — обилие огня и каких-то мелких осколков (позднее я пробовал сталкиваться с землей под разным углом — как ни странно, на внешнем виде взрыва это никак не сказывалось).



Так или иначе, Free Flight дал мне общее представление об управлении P-47d. Следующим шагом в моей логической цепочке изучения **MCFS**, естественно, стал боевой вылет. Quick combat подходил для этой цели идеально. На этот раз я взял из списка «Спитфайр» mk.IX —



**ДОСТОИНСТВА**

Просто замечательная игра, с отличным игровым процессом, великолепной атмосферой и превосходной графикой.

**НЕДОСТАТКИ**

Куча мелких погрешностей, которые очень портят впечатление.

**РЕЗЮМЕ**

Пожалуй, лучший игровой проект Microsoft за всю историю и, возможно, лучший авиасимулятор эпохи WWII за всю историю жанра.

**8.0**

| | |
|---|---|
| 2 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 1 | INTERFACE |
| 2 | GAMEPLAY |
| 1 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |









машину чуть полегче, чем P-47 и, как следствие, более маневренную.

Итак, уже через секунду я был в воздухе. Моими противниками в этот раз оказались Ju-88. Они шли плотным строем, чуть ниже меня на три часа. Первый облет чужой формации показал, насколько замечательно проработаны трехмерные модели — как если бы каждую из них рисовал на холсте талантливый художник. Интересно, что второго облета фашистов не состоялось — что-то стрекотнуло в моторе, из-под капота полился черный маслянистый дым (тоже очень красиво проработанный), а затем ни с того, ни с сего пропало управление по вертикалям, и мой «Спитфайр» пошел вниз — туда, где зеленел местный овраг. Всю дорогу до земли я думал о том, какой же замечательный, наверное, это человек — микрософтовский программист AI.

После падения я был вне себя. Надо же, какой-то AI, и так больно... Хотелось пива и мстить. Я сразу же нажал Replay.

Еще через три минуты почти все вражеские бомбардировщики были сбиты, и лишь один улепетывал куда-то на север, волоча за собой красивый шлейф густого маслянистого дыма, тянущегося из правого двигателя. Когда я, наконец, догнал его, я заметил, что правый движок фашиста только что встал, а на его винте осталось всего две лопасти. Мне даже не пришлось добивать гада — буквально через секунду что-то коротко вспыхнуло в его объятом пламенем моторе, и он пошел вниз, постепенно набирая скорость.

Избиение младенцев было окончено — хотя это выражение здесь, конечно, не к месту. AI оказался на редкость сильным противником — не пускал в мертвую зону, старался крутиться (даром, что на бомбардировщике сильно не покрутишься), менял курс по отношению к солнцу так, что любой заход был осложнен ярким светом прямо в глаза. Но, так или иначе, все умерли. Захотелось чего-то еще более кровавого, с оттенком садизма. Я залез в режим Single Mission в надежде найти что-то оригинальное, и мне сразу же повезло — я нашел атаку на поезд (на моей памяти в последний раз это было грамотно организовано в Aces over Europe много лет назад). Для этой миссии мне предложили P-51 — менять его на другую машину резона не было. К тому же, в качестве полезной нагрузки под крыльями «Мустанга» висели неуправляемые ракеты.

Итак, я оказался над лесом — где-то далеко на 12 часов виднелось железнодорожное полотно, над которым клубился дымок паровоза. По сценарию поезд не должен был прибыть в местный городок. Итак, первый заход на поезд, валюсь на крыло, падаю на него, ракета пошла...

И тут начались странности. Ракета попала (в моей ситуации не мог промазать даже слепой) и вырезала самую середину состава: вагон картинно взорвался и... пропал — ни обломков, ни, тем более, пылающего каркаса. Поезд, как ни в чем не бывало, продолжал, даже не набирая скорости, ползти к городу — он почему-то даже не загорелся (я, по правде говоря, ожидал, что после потери одного из вагонов он сойдет с рельсов). Но каково же было мое изумление, когда я увидел, что вагоны, которые находились за тем, что взорвался, исправно ползут за составом, даже не думая останавливаться, хотя, как вы понимаете, сцепка отсутствовала.

Тогда было решено по старинке уничтожить железнодорожное полотно перед поездом. Я выкинул все оставшиеся ракеты (их было еще пять), они проделали огромную дыру в рельсах-шпалах, но на поезд это никакого впечатления не произвело — он, словно на воздушной подушке, спокойно и фаталистично проехал по воронке и почесал дальше. Изумление от такого серьезного ляпа программистов Микрософт было настолько велико, что я уж и не знал, что делать. Пока я раздумывал, поезд все приближался и приближался к городу — теперь он был уже совсем рядом, буквально в километре. Оставался последний шанс — повторить подвиг великого летчика Гастелло, что и было сделано. Мой «Мустанг» вошел в паровоз, как нож в масло — вот уж, казалось бы, где был очевиден исход! Тем не менее, моментально включившаяся после моей смерти внешняя камера показала, что мой таран на судьбу паровоза не повлиял: поезд, не меняя скорости, спокойно выдержал столкновение и взрывную волну и, как зомби (если можно, конечно, провести такую аналогию с составом), продолжал двигаться к вожделенному городу.

Настроение было подпорчено. Снова захотелось мстить всем — и несчастному паровозу-зомби, и нерадивым программерам из фирмы, название которой в тексте статьи уже фигурировало. Я решил, что сейчас стану фашистом и буду мстить. Всем сразу. Где тут кнопочка Campaigns? Вот, все, иду служить в Люфтваффе vs. Британия.

Брифинг первой же миссии сильно настораживал: какой-то Do-17 кинул SOS (тогда это еще не называли «Mayday») с островка неподалеку от аглицкого побережья. На словах задача была проста: нужно было долететь до островка и прикрыть беднягу, пока союзники не сделали из него котлету. Для выполнения миссии у меня был Me-109.

Взлет, как ни странно, прошел успешно — правда, напарник так жался ко мне, что я усомнился в его арийских патриотических чувствах, казалось, — еще миг, и он заденет меня крылом (впоследствии, во многих миссиях нелогичное поведение ведомых на полосе явилось причиной провалов и вынужденных реплеев — они просто въезжали мне в хвостовое оперение или — при развороте над полосой — крылом таранили меня). Когда я набрал высоту около 200 метров и начал разворачивать машину над летным полем, на экране появилась загадочная надпись: «Press x to skip to next action point». Сразу вспомнился старичок SC, в котором тоже можно было пропустить скучную часть полета — до первой точки с воздушным боем. Я уверенно нажал X, и, как и принято в подобных ситуациях, включилась внешняя камера, которая почему-то показала, как самолет, не меняя курса и не выходя из виража, продолжает лететь и разбивается о землю. AI даже не выровнял мою машину, прежде чем вести ее самостоятельно — хотя, думаю, должен был.

Replay исправил дело. Я снова взлетел и на этот раз предварительно выровнял машину перед нажатием X. Как и следовало ожидать, через секунду я оказался над островом — внизу виднелась береговая полоса, а в километре от нее — летное поле с единственным самолетом (это и был тот самый До-17). На 2 часа, за несколько километров от меня, в воздухе болтались темные точки. Буквально через минуту, пока я изучал обстановку, точки умудрились превратиться в звено злобно жужжащих и стреляющих английских «Харрикейнов». До-17, тем временем, спешно взлетал. Пока я разбирался с «Харрикейнами» — их было три, но мой Me-109 превосходил их по всем параметрам — До-17 умудрился улететь за пределы моей видимости, куда-то в сторону Германии. Таким образом, когда все противники были уничтожены, я остался один. Возвращение на родную немецко-фашистскую базу прошло без затруднений.

Вернувшись, я решил, что с таким техническим перевесом воевать довольно просто, и теперь надо бы помочь англичанам. Вернулся в главное меню, выбрал кампанию за Англию, и сразу же включил первую миссию. Брифинг гласил о том, что на одном из островов к югу от побережья Британии на данный момент находится немецкий разведчик До-17 с ценными сведениями на борту, и надо бы, чтобы эти сведения не дошли до командования Германии. Все это показалось мне необычайно знакомым... Уже впоследствии выяснилось, что кампании организованы параллельно, и, таким образом, играя, вы можете почувствовать себя в шкуре каждой из сторон.

Вдоволь побыв и фашистом, и истинным британцем, наигравшись в режимах Quick combat и Single mission, я решил, что можно уже сказать об игре что-то конкретно. Итак, игрушка — отличная. Игровой процесс захватывает и не отпускает никуда — даже в самые необходимые организму места. Экшена — просто гора (в отличие от игры одноименной фирмы и с одноименным названием, но без слова «combat»), хватит на всех. И если бы не мелкие баги, которые очень портят впечатление — цены б ей не было. Но, так или иначе, сейчас эта игра — пожалуй, самый лучший симулятор Второй Мировой за всю историю жанра. Пока что. Конечно, можно много говорить о том, что будут еще Screaming Demons, WWII fighters, но... они только еще будут, и никто точно не знает, что они станут собой представлять. А вот **MCFS** уже есть и находится в отличной форме. И за это ему — большое спасибо. **СИ**





| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА:** | PC |
| **ЖАНР:** | пошаговая стратегия |
| **ИЗДАТЕЛЬ:** | SCI, JRC Interactive |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | Cauldron |
| **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** | P-166, 32 MB RAM, Win'95 |
| **ОНЛАЙН:** | www.sci.co.uk |
| **АЛЬТЕРНАТИВА:** | X-Com, многие классические wargame |

SPELLCROSS

# Spellcross

***Дмитрий ПЛАТОНОВ***
*shinyone@dnttm.ru*

**Больше всего Spellcross похож на гибрид X-Com с любым пошаговым wargame (например, Panzer General). На первый он смахивает не столько буквально, сколько по духу.**

Сырой, промозглый день. На поляне посреди заболоченного леса стоит броневичок. Замшелые стволы деревьев скрывает туман, из-за которого видимость ограничивается парой десятков метров. Тишину нарушает только кваканье лягушек и чириканье птиц. Но хорошо известно, что кругом враги! Повсюду!!! Они могут таиться за любым кустом, стволом или кочкой, вынырнуть из-за низких облаков или вылезти из дурно пахнущей болотной жижи. И конец тогда тому водителю разведывательной машины, который так опрометчиво вылез из-под защиты брони (хотя какая это защита против магии...). Настороженно озираясь (ну, откуда же они выпрыгнут?), он влезает внутрь своего транспортного средства, и вы почти физически ощущаете его удивление: почему же моя голова все еще на плечах? Тем не менее, люк захлопывается, и машина трогается с места.

Конец ролика. Свежо, не так ли?

После долгих-долгих... чуть не написал — лет, что не так уж и далеко от истины, нежданно-негаданно в мои руки попала игра редчайшего в последнее время жанра — настоящая пошаговая стратегия! Никоим образом не испорченная потугами совместить несовместимое «в одном флаконе» — «дать игрокам самим выбрать между real-time и turn base». По большей части из-за подобной новации оказались так неудачны MAX2 и CyberStorm2. Спокойно, не торопясь, спланировать сложное наступление, оценить эффективность применения каждого upgrade, проанализировать ответные действия врагов — ох, как хорошо-то!



Игра почти совершенна — от начала и до конца. Сейчас мы вскроем ее и подробно рассмотрим все составляющие. Где там мой любимый скальпель? А начнем с того стержня, на котором все держится — с сюжета. Благо, он того стоит.

Что же поджидает людей в недалеком будущем, по мнению создателей **Spellcross** (чехов, кстати)? Очередные неприятности. Но очень оригинальные.

| ДОСТОИНСТВА |
|---|
| Интересный сюжет, сложный игровой процесс, большое количество параметров... |
| **НЕДОСТАТКИ** |
| Недошлифована. |
| **РЕЗЮМЕ** |
| Подарок любителям жанра. |

**8.5**

| | |
|---|---|
| 1.5 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 1.5 | INTERFACE |
| 1.5 | GAMEPLAY |
| 2 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |

На вооружение сценаристом взята идея параллельных миров. Вот только она была подвергнута маленькому изменению: sci-fi скрещена с fantasy. То есть люди нежданно-негаданно столкнулись с тем, что старая, добрая (хехе) сказка вошла в их жизнь: леса заполонили кровожадные орки, пустыни — ящерицы-мутанты и големы, а в небесах гордо воцарились драконы, время от времени разыгрывающие из себя Прометеев (или Герostratов?). Причем, это не дружественный визит на денек-другой, а самое настоящее вторжение! И теперь предстоит решить один до того не возникавший вопрос: смогут ли танки противостоять летающим крепостям, а стрелковые войска — ожившим покойникам? Естественно, на роль отвечающего выбраны вы.

Игра представляет собой набор кампаний, в ходе каждой из которых надо разгромить врага в каком-нибудь регионе. Разветвлений на макро уровне нет никаких, потерял последнюю пядь земли — человечеству хана. А все потому, что дела обстоят из рук вон плохо. На всех фронтах магия оказывается сильнее науки, и ваша группировка единственная, которая не только ухитряется не отступать, но и теснит Силы Тьмы. Психологический эффект весьма своеобразен — вот представьте себе: после очередной победы возвращаетесь в штаб, а там суровый бритоголовый генерал встречает вас заявлением, что дела из плохих перешли в состояние очень плохих. А затем и катастрофических. Бодрит. Зато соответствует общей атмосфере игры. Ну, а последним штрихом явилось то, что в один прекрасный момент мне сообщили: враги прозвали меня чем-то типа Кровавая Рука Ужаса. Для полноты картины не хватает только имечка Последняя Надежда Человечества.



Правда, приходится признать, что где-то после середины игры чувство вкуса изменило разработчикам. Они погнали пургу про битвы Богов с Титанами, могучие магические артефакты и тому подобные чисто фэнтезийные штучки. Что плохо смотрится с чисто sci-fi развитием вашей стороны. Ну, чего стоило в конце банально пристрелить Главного Врага из гаубицы — нет, выходит какой-то худосочный армейский тип в защитном обмундировании и давай полосовать его мечом! Перебор.



Ну, с сюжетом в целом все, перейдем к сути игрового процесса (от скелета — к плоти).

Стратегия. Да, однозначно. С сильным уклоном в wargame. Поскольку без всякого строительства, в качестве ресурсов — только деньги. И туча заимствований из самых лучших образцов жанра. Был момент, когда я стал составлять списочек, в котором напротив каждого компонента игры писал возможный источник заимствования. Когда число «источников» перевалило за десяток, мне в голову пришла мысль — а зачем я все это делаю? Ведь я уже давным-давно пришел к выводу, что совсем (ну, почти совсем) не важно, насколько оригинальны составляющие игры. Увы, все уже давно придумано, и основной задачей разработчиков являются не жалкие потуги изобрести велосипед, а грамотное использование обкатанных, проверенных в творениях коллег идей. Для получения радующей игрока вещи необходимо правильно и гармонично совместить компоненты, нанизать их на интересный сюжет и пожинать лавры (а также более материальные плоды).



Но вернемся к прародителям Spellcross. Исключительно для того, чтобы дать более полное представление о сути игрового процесса.

Больше всего **Spellcross** похож на гибрид X-Com с любым пошаговым wargame (например, Panzer General). На первый он смахивает не столько буквально, сколько по духу. Судите сами. Есть враги. Кто они, откуда взялись, как с ними бороться — сначала не известно. Ясно только одно: дом их не здесь, и первое, что необходимо сделать, — найти дырку, через которую просачиваются войска неприятеля, и законопатить ее. А там уже думать, стоит ли нанести ответный визит. Добыча информации происходит при изучении материалов, полученных в результате боевых стычек с войсками противника. Результатом являются как новые технические финтифлюшки, предназначенные для





повышения боевого потенциала ваших войск, так и общие соображения о том, как мы дошли до жизни такой и что, собственно, делать дальше. Знакомо, не правда ли? Более того. Самые полезные усовершенствования являются плодом развития тех идей, которые не возникли бы, если незапланированный визит не состоялся. Вот я и говорю: X-Com.

Общее ощущение от развития событий вызывает настолько сильные ассоциации, что отсутствие разгрома вражеского гнезда в чужом измерении способно было бы вызвать шок. Или твердую уверенность в скором выходе **Spellcross2**.

Общее построение игрового процесса опять же вызывает самые очевидные ассоциации — все тот же макро менеджмент на базе (наука, закупка войск, их усовершенствование), перемежающийся с боевыми действиями. Только вместо одиноких бравых спецназовцев заботиться надо о целых подразделениях.

Что еще проверенное временем есть в игре? Описывать сами боевые действия я особого смысла не вижу, по своей сути они очень стандартны, и игравший хоть в один пошаговый wargame легко их представит. К некоторым особенностям, связанным с графическим движком (!), я еще вернусь ниже.



Самое же ценное — это рост опыта у войск. Давно известно, что псевдо повышение «крутости» подчиненных игроку войсковых соединений настолько притягательно, что потеря какого-нибудь элитного отряда (да еще и снабженного именем собственным типа «Рейнджеры Сидорова»), прошедшего вместе с тобой через огонь, воду и десяток миссий, способна повергнуть в тоску и уныние на очень долгий срок.

Надо признать, что в области изменений характеристик войск при помощи субъективных факторов разработчики





применили одну, не часто используемую из-за ее плохого влияния на баланс, идейку. Это институт отцов-командиров, которые своим грамотным тактическим руководством улучшают качества вверенных им войск. Эта черта тоже уже присутствовала в стратегиях (например, Master of Orion 2), но в **Spellcross** она подверглась вполне естественной модификации. Ближе к концу игры вы уже командуете самой настоящей армией — и, соответственно, командование представляет собой типичную пирамиду. Лейтенанты и капитаны командуют четырьмя unit'ами, более опытные полковники — восемью, а старослужащие-генералы — шестнадцатью. Эффект, естественно, суммируется. Но для сохранения баланса даже трехступенчатая система управления дает от силы процентов двадцать-тридцать улучшения характеристик. Ведь кому интересно получить полностью неуязвимые войска?

А теперь слегка пройдемся по тем компонентам игры, которым в большей части обзоров уделена львиная доля внимания, и оценим, что они дают ИГРЕ.

Графика. С одной стороны — передовая. С другой... Как-то так сложилось, что почти все хорошие пошаговые стратегии (кроме, пожалуй, HMM)











имеют графику типа «вырви глаз». Особенно в этом плане отличается Microprose. Это даже привело к тому, что авторы большей части игровых журналов применительно к играм из данного жанра применяют другие стандарты. «Графика нормальная — для пошаговой стратегии». Что в корне неправильно. Это что, надо так понимать, будто в них самое главное — содержание? А в остальных играх — красивая картинка? Вот и появлялись квакалки без содержания и стратегии, отвращающие своим уродством на фоне редких ПОЛНОЦЕННЫХ образцов жанра.



Ну, да ладно, вернемся к нашим баранам. Сначала — о передовом. В игре трехмерная поверхность! С влиянием на физику и тактику (высоко сидим — далеко глядим плюс тактическое преимущество чаек перед людьми). И вот на этой трехмерной поверхности царствуют спрайты. Надо отдать должное — не уродливые. Анимация их сведена к минимуму, но все же есть, причем, довольно оригинальная. Местами не очень естественная. Текстуры на земле гадостные, вследствие разделения поля на квадратики, холмы изобилуют острыми углами. Пехотинцы в пол-елки. Правда, это не люди, а символы — отряд в сотню человек представлен всего четырьмя. Зато здания и сооружения очень красивы. Что приводит к не всегда выгодным контрастам. Камера не вращается и не масштабируется. Что не критично, но досадно. Особенно это раздражает, когда не совсем понятно расположение летающих подразделений.

В целом же все куда лучше, чем в том же X-Com3. Гораздо. Особенно же впечатляют статичные картинки, показывающие ваши и неприятельские войска во всей красе. Что фантазия, что качество прорисовки — на самом высочайшем уровне.

Звук. О, да... Особенно с сабвуфером. Очень реалистично и уместно. Контекстно и пространственно привязано. Качественно. Особенно впечатляет звук от попадания в устройство, основной деталью которого является пустотелая железная емкость. Глубокий, чистый и такой естественный! Музычка соответствует общему развитию событий и положению на фронтах. Нет, конечно, не похоронный марш. Так, всего лишь реквием.

Интерфейс. Очень скромный, без изысков, с направленностью на предоставление максимума информации. В любой момент времени видно, куда можно походить, куда и сколько раз стрельнуть. Правда, несколько раздражает минимализм в меню при макроуправлении. Голый текст. В бою же — выше всяких похвал.

А теперь перейдем к самому легкому и приятному при оценке плодов чужого труда — обмазыванию дегтем и последующему вываливанию в перьях.

Основной недостаток игры — несбалансированность. Но не противоборствующих сторон (с этим все нормально), а родов войск. Разберем данный вопросик подробнее, так как искусство управления войсками с целью достижения максимальной эффективности и составляет основное содержание игрового процесса.

Войска противника рассматривать не будем, это его головная боль. Заметим только, что они очень интересны и обладают кучей специфических возможностей, очень разнообразящих возможную тактику. У людей, увы, они куда более куцые. Так вот. Армия игрока традиционно делится по родам войск на пехотные части, бронетехнику (состоящую из бронетранспортеров и танков), артиллерию, авиацию и... пусть будет разведку. По большому счету, для прохождения игры от начала до конца не нужно ничего, кроме двух-трех (под конец, одного) разведчиков, нескольких зениток и большого количества артиллерии. Все остальное позволит разнообразить игровой процесс более изощренными тактическими решениями, но реально только усложняет жизнь. Пример. Хорошо известно, что в большей части RTS самый верный способ если не окончательно задавить противника, то уж повергнуть его в состояние хаоса и разрухи — это спустить на него танковую лавину. Если же в **Spellcross** сделать ставку исключительно на танки, то не избежать пирровых побед. Если вы используете бронетехнику, то вам необходимо подойти на весьма близкое расстояние, причем, ходов (action point) после такого марш-броска останется немного и пострелять практически не удастся. Враг же получает ощутимые преимущества — он вас видит и достает, не сходя с места. Причем, его, как правило, отнюдь не меньше. И ежу понятно, чем все это кончится. Правда, надо признать, что роль бронетехники меняется в зависимости от степени развития науки, и очень часто она способна ускорить ваше продвижение. Так, под конец по дальности и мощности огня новейшие танки почти не уступают артиллерии, а по броне и подвижности существенно ее превосходят, что делает их вполне полноценными. А вот с пехотой дела обстоят совсем плохо. Передвигается она медленно, защищена плохо. Можно попробовать использовать ее уникальную способность и подкрасться лесом, но подобные маневры очень рискованны — единственный не вовремя пролетевший над чащей unit противника превратит атаку в мясорубку. А уж в том, что он это сделает, можете быть уверены. Единственный плюс пехоты — это то, что в начале, кроме нее, практически ничего нет, и к середине игры она обладает максимальным опытом и терпимыми характеристиками. Только и остается, что загнать ее в Мобильную Пехоту и использовать для атак с воздуха. Да, еще. Пехота лучше всех окапывается — то есть, хороша при обороне.

Ну, и, наконец, ВВС. У них недостатком является, в основном, то, что они появляются далеко за середину игры. Причем, брать их приходится с нулевым опытом, поэтому характеристики получаются весьма средние. Подвижность низкая, стреляют недалеко, а посему процесс набора опыта вынуждает к рискованным действиям, заканчивающимся длительным ремонтом, а то и утратой боевой единицы. Конечно, стая вертолетов — это хорошо, но списочек общего количества войск не резиновый, и больше парочки взять вряд ли удастся.



Зато артиллерия практически лишена недостатков и является решением практически любой проблемы. Стреляет она с закрытых позиций, причем настолько далеко, что до ответных действий практически не доходит. Вот только прикрыть от атаки с воздуха да найти цель — и вы непобедимы.

Конечно, в некоторых случаях полагаться только на богов войны нельзя. Например, чем они могут помочь против стаи драконов? Или при массированной атаке, когда враги бросаются врукопашную? А в первой половине игры при перемещении по сильно лесистой территории неожиданная атака невидимых за деревьями орков будет сокрушительной. Поэтому не лишайте себя возможности обогатить игровой процесс попытками комбинировать разные рода войск и изучать способы достижения максимальной эффективности их взаимодействия. В каждой миссии особенности рельефа могут быть использованы очень по-разному — надо только подумать. В конце концов, играем, чтобы «пройти» или чтобы поиграть?

Посему рекомендую следующий вариант: основных родов войск должно быть примерно поровну. Авиация и разведка служат для решения специфических задач, а посему могут быть в минорных количествах. Танки принимают удар на фанеру и добивают прорвавшихся через шквальный огонь артиллерии плюс время от времени проводят блицкриги против небольших скоплений противника. Пехота по большей части нужна, когда врагов уж очень много (или вас слишком мало) или когда к ним можно подкрасться лесом. Но штыковых атак лучше избегать при любом раскладе. Об остальном я уже, вроде, говорил.

Следующий недостаток игры — плохо продуманные, неизобретательные миссии. Карты, как правило, оказываются недурными, с холмами, оврагами и лесочками, изобилующие выгодными для засад и создания неприступных укреп районов местечками. Одна незадача — большая часть заданий сводится к истреблению всего недружественно настроенного. Даже если в приказе написано что-то типа «Спасти такого-то» или «Провести разведку там-то». Перебей-их-всех — а потом спокойно решай свои проблемы. Да-с, с фантазией у разработчиков плоховато будет.





Наука, увы, тоже сомнительная. Основная претензия к нелогичности и к невозможности хоть как-то оценить не то что численные характеристики нового устройства, но даже область его применения. «Это будет пушка!» — радостно заявляют ученые. А на кой мне пушка, снижающая скорострельность при небольшом (процентов пять) увеличении мощности? Уроды!..

Ну, и последний, традиционный недостаток, усиливающий слабый дизайн миссий. AI. Не тупой. Но очень предсказуемый. Все стычки во избежание потерь лучше всего сводить к двум сценариям. Сначала находим врага. Затем ищем холм, на котором и укрепляемся. Танками к врагу. Если достаем пушками — то открываем огонь на поражение. Если не достаем — назначаем добровольцем водителя броневичка-разведчика, и ездим им перед носом у врага до тех пор, пока у того не лопнет терпение, и он с радостным гиканьем не побежит к месту своего упокоения (так и вижу, как водитель высовывается из люка и делает всякие неприличные жесты с целью раззадорить противника). Второй сценарий применяется, когда не вы атакуете, а враги перешли в контратаку на вашу часть карты. В этом случае бугор надо искать сразу, так как неприятель найдет вас сам.

Уф, хватит очернительства.

Под финиш можно было бы растопырить пальцы и начать давать советы, корча из себя крутого геймера-эксперта. Но основные я уже, вроде, дал, а переходить к подробному разбору каждой миссии считаю неправильным — зачем портить удовольствие? Так что напоследок кратенько мое мнение об игре.

То, что надо.

| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА:** | PC |
| **ЖАНР:** | аркада |
| **ИЗДАТЕЛЬ:** | Activision |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | Quickdraw |
| **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** | P-90, 16 MB RAM, 70 Mb HDD рекомендуется 3D-акселератор |
| **ОНЛАЙН:** | www.activision.com |
| **АЛЬТЕРНАТИВА:** | Asteroids (Atari) |

# Asteroids

**Вячеслав НАЗАРОВ**
*masters@aha.ru*

Activision явно «запала» на старые-добрые игрушки. Компании удалось уловить настроения публики, а первые опыты показали состоятельность замыслов. Так что Asteroids — не последняя «древняя новинка».

### КОСМИЧЕСКОЕ БЕЗУМИЕ

В этом году человечество охватила очередная всеобщая мания, на этот раз под названием «астероиды». Несчастные перепуганные американцы даже сняли эпическую кинокартину, посвященную сим небесным телам — фильм «Армагеддон». А недавно многие любители прекрасного и простые астрономы ждали звездопада, который должен был случиться в связи с попаданием нашей родной планеты в поток метеоров и, опять же, различных астероидов... Однако, ничто не ново под Луной, и упомянутая «звездная болезнь» тоже возникла не сегодня и не вчера.

Скажи, милый читатель, как давно ты используешь компьютер в качестве средства уничтожения злобных марсиан-анархистов или кабины гоночного цементовоза, а, может быть, пункта управления армадами зомби? А помнишь ли первые игры, в которые рубились твои отцы и деды? На всякий случай (а случаи бывают очень разными), я напомню. Возможно, ты слышал, что в далеком 1979 году, когда небо было голубее, трава зеленее, а вода мокрее, свет увидел игровой автомат «Астероиды». Впоследствии эта игра переползла на Atari и ZX-Spectrum, где и обосновалась. Она была довольно незатейливой на первый взгляд: нужно было всего лишь ловко расстреливать различные парящие в космосе объекты, управляя маленьким корабликом, — но, тем не менее, обладала поистине магической силой притяжения к себе каждого, кто хоть раз садился к экрану, чтобы посмотреть, что же это такое. И даже ваш покорный слуга на пару со своим боевым товарищем уничтожал мегатонны космического мусора, завоевывая себе славу и богатство.

И теперь, почувствовав моду на все космическое, Activision вновь выпускает на арену уже обновленные «**Астероиды**». Нововведения коснулись исключительно технической стороны, оставив концепцию игры такой же, какой она была почти 20 лет назад. Вам снова придется увертываться от ужасных глыб и прочих приятных мелочей, непрерывно стреляя во все подряд, тем самым приводя в восторг производителей оружия, но и не только их...

### КОПАТЬ! И НИКАКИХ ГВОЗДЕЙ...

Кстати, оказывается, наша Галактика просто завалена полезными вещами, которые совершенно необходимы человечеству. Разумеется, коварные капиталисты вовсю пользуются этим. Но, чтобы не быть съеденными акулами, муренами и многочисленными пираньями бизнеса, фирмам приходится вести борьбу с конкурентами на земле, в воде и, конечно, на небесах. Добыча в космосе полезных ископаемых может сделать любого сверх богатым человеком, по сравнению с которым даже Билл Гейтс покажется церковной мышью. Осознав очевидный факт, что счастье не в деньгах, а в их количестве, самые крупные добывающие компании объединились в одну, которая получила имя Astro-Mining Corporation. По сведениям, которые Корпорация совершенно ужасными способами получила от топографов-гугенотов, наиболее богатые залежи полезных минералов и вкусных корешков находятся в глубине больших полей астероидов. Но астероид — не преграда для тех, кто в пути за большими деньгами, поэтому Корпорация нанимает смелых пилотов, чтобы они уничтожали эти гадкие глыбы, а затем посылает в этот сектор свою технику, которая под радостное улюлюканье выгребает все самое и не самое ценное.

Также Astro-Mining Corporation получает огромное количество контрактов от бравых вояк. В компании поняли, что грести деньги большим веслом можно и от прокладывания и поддержания в чистоте замусоренных секторов, ведь это позволяет сделать навигацию в них довольно безопасной. А так как сейчас ведется война против злобных пришельцев из внешних миров, то удобный маршрут к свободным от астероидов и прочих метеоров районам просто необходим. Да и отправить к Создателю нескольких врагов тоже не помешает, а, возможно, и поможет тому, что идеи гуманизма, свободы, равенства и братства воцарятся во Вселенной.

Итак, ведется глобальный набор талантливых пилотов и просто хороших людей, дабы обеспечить в засоренных секторах безопасные перелеты для военных и просто цивилизованных граждан. Разумеется, эти пилоты должны быть опытными бойцами, чтобы не доставлять компании расходов на пересылку их праха или отдельных частей тел родственникам. Будем надеяться, что вы окажетесь именно таким асом.

### КАК НАД НАМИ СИНИЙ ДЫМ НЕБА

Графическое оформление всего этого действа находится на весьма высоком уровне. Космические пейзажи, на фоне которых разворачиваются драматические события игры, поистине впечатляют.

Разумеется, реализованы все те визуальные эффекты (пламя, дым, отражение света и много чего еще), без которых ни одна игра не может претендовать на звание современной. Вражеские астероиды (хотя, если честно, других в игре и не встречается), летающие тарелки инопланетян и все остальные объекты изображены очень хорошо. Единственное, что вызывает некоторое разочарование, так это ваш собственный кораблик. Создатели игры явно решили не уделять особого внимания его детализации. Ну и что, что он маленький? Могли бы и постараться.

### Я — ЗВЕЗДОЛЕТ 1!

На самом деле, доступных летательных аппаратов в игре будет больше одного. А точнее — целых три. Причем, все они носят названия какого-либо холодного оружия (к чему бы это?): Рапира, Кинжал и Меч. Каждый корабль отличается от других своими характеристиками: скоростью вращения, мощностью двигателя и силового поля, а также возможностями огневой установки. Причем, все эти моменты оказывают реальное влияние на поведение машин в безвоздушном пространстве. Таким образом, для успешных полетов на каждом из них придется выработать свою тактику.

Теперь стоит коснуться того, с чем предстоит столкнуться (хотя для успешного завершения игры столкновения все же не рекомендуются) во время полных опасностей рейдов. Вам встретятся довольно безобидные астероиды из вулканических пород, малые планеты, заминированные неизвестными доброжелателями, а также огромное количество космического мусора, к которому можно отнести обломки кораблей, спутников и другую мелочевку. Отдельной строкой идут ужасно прочные небесные тела, уничтожить которые не представляется никакой возможности, кроме как изменив траекторию и отправив их к Альфа-Центавре. Кристальные астероиды весьма красивы сами по себе, но обладают одним довольно неприятным свойством: если быстро не уничтожить все их маленькие осколки, то они очень скоро вновь вырастают в полноценные громадины. А радостно светящиеся огненные кометы будут периодически радовать ваш взгляд, оставляя за собой роскошные хвосты и устраивая фантастические фейерверки. Очень осторожным следует быть с астероидами, представляющими собой скопище яиц ужасных космических червей, причем, уничтожение яйца означает свободу для малютки, так что вам предстоит разбираться еще и с этими милыми зверюшками.

Однако бесконечность космоса не исчерпывается всевозможными кометами да астероидами. Не отвертеться вам и от встречи с толпами врагов, которых будет очень много. Это и летающие блюдца, и занудные транспорты, которые с маниакальным упорством перетаскивают подлежащие уничтожению объекты, а еще — великое множество кораблей, среди которых встретятся и камикадзе, и старомодные агрегаты на атомных моторчиках, и целые транспортные поезда. И, конечно, все они будут изо всех сил мешать благородному занятию очистки космоса.

Но не все столь враждебно в тех районах, где вам предстоит трудиться. На помощь приходят различные бонусы и оружие. Бонусы представлены в основном капсулами, регенерирующими энергию, а вот средства уничтожения врагов гораздо более разнообразны. В первую очередь, это Армагеддон — спираль, отправляющая в небытие все встреченное на своем нелегком пути. Также очень полезными могут оказаться мины. Не стоит забывать и про спутник огневой поддержки, который летает вокруг вас и расстреливает все подряд, не взирая на чины и регалии. Кроме всего вышеперечисленного, в арсенал входят самонаводящиеся ракеты, лазеры и еще великое множество изобретений гуманистов, облегчающих жизнь в этом суровом мире.

В **Asteroids** вам придется бороться за чистоту родного космоса в пяти различных зонах, каждая из которых состоит из пятнадцати уровней. Первая зона — это «Сигма Дельта», представляющая собой довольно спокойный уголок Вселенной. Затем идет «Черная Дыра», в которой при желании (да и без оного, пожалуй, тоже) запросто можно сгинуть, да так, что никто и не узнает, в каком измерении теперь могилка храброго звездолетчика. На третьем месте — «Солнце», очень яркое и красивое. После таких красот вам суждено попасть в «Зону Червей», где предстоит бороться с инопланетными зверями. И, наконец, «Спасти Землю!» — заключительный этап, где и решится такая мелочь, как судьба человечества.

Кстати, в игре реализована несправедливо забытая возможность совместного сражения двух человек на одном экране с врагами всего светлого, доброго и вечного.

Звуковые эффекты нельзя назвать выдающимися, но можно — вполне приемлемы-ми. А музыкальное сопровождение не вызывает острого желания отключить колонки.

В целом **Asteroids** образца 1998 года представляют собой весьма достойный римейк одноименной игры. Созданная на современном технологическом уровне, эта аркада позволит провести немало приятных часов — можно действительно классно отдохнуть и расслабиться.

СИ



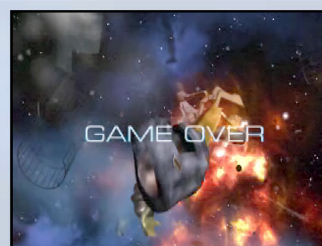
Четыре метеора на сундук мертвеца


Вселенная червяков-мутантов


Куда ж вы все прете?


События близ звезды по имени Солнце


Вот такие они — черные дыры



Финита, блин, комедия



Рождение новой звезды

**ДОСТОИНСТВА**
Очень хорошая графика. Достаточно связный сюжет.

**НЕДОСТАТКИ**
Посредственные звуковые эффекты, недостаток новых элементов в игровом процессе.

**РЕЗЮМЕ**
Отличная игра, чтобы расслабиться на досуге.

**7.5**

| | |
|---|---|
| 1.5 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 1.5 | INTERFACE |
| 1.5 | GAMEPLAY |
| 1 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |

| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА**: | PC |
| **ЖАНР**: | real-time стратегия |
| **ИЗДАТЕЛЬ**: | Electronic Arts |
| **РАЗРАБОТЧИК**: | Bullfrog |
| **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ**: | P-133, 16 Mb RAM, Win'95 |
| **ОНЛАЙН**: | www.populous.net |
| **АЛЬТЕРНАТИВА**: | Populous II, Dungeon Keeper |

# Populous: In the Beginning

**АКАДЕМИК**
*akademik@gameland.ru*

Без того, чтобы хорошенько помолиться, в Populous: In the Beginning и шагу ступить нельзя, и тем более, пройти уровень. Стоит ли говорить, что основной стратегический ресурс — это разные каменные головы, тотемы, пирамиды...

Bullfrog, известная своей мирозидательной деятельностью, вынесла на наш суд очередное свое творение под названием **Populous: In the Beginning**. Собственно говоря, игра представляет собой не продолжение знаменитой серии богосимуляторов, а своеобразный prequel. На этот раз творцов из Bullfrog заинтересовала технология рождения богов, и они предложили свою собственную версию на этот счет в виде **Populous: In the Beginning**.

Как выяснилось, началось все с бурной деятельности одной девушки, работавшей в диком племени шаманкой. В один прекрасный день она сказала: «Хочу быть богом!» — и на этой исторической фразе спокойная жизнь племени закончилась. Для того, чтобы выполнить честолюбивое желание повелительницы, пришлось расправляться с многочисленными конкурентами, которые ничуть не меньше желали занять кресло Всевышнего. Как выяснилось, простодушная завязка прекрасно подошла к игре, в которой все, включая игровой процесс и даже графику, подчинено оригинальности. Bullfrog сделала real-time стратегию, состоящую из одних новаторских идей. Идей, которые делают бессмысленными всякие ассоциации с так называемыми прародителями жанра. **Populous: In the Beginning** просто невозможно сравнить с чем-либо по причине полного отсутствия элементов, которые можно было бы сравнивать. В игре нет ресурсов, из которых производятся юниты. В **Populous: In the Beginning** отсутствуют и юниты в привычном понимании этого слова. А сражения, как это ни странно, исключают тактический элемент и отчасти даже вмешательство игрока.

Наверное, самой замечательной особенностью игры следует считать весьма непривычное изображение миров, в которых происходят основные события. Каждый из уровней **Populous: In the Beginning**, если, конечно, это можно назвать уровнями, представляет собой планету. Который, как известно, представляют собой шар. С таким издавна сложившимся стереотипом Bullfrog решила не спорить и сделала... круглые планеты! Ничего сверхъестественного в этом нет, технологии давно позволяли сделать круглые трехмерные миры на соответствующем уровне, но факт в том, что реализовали эту нехитрую идею разработчики **Populous: In the Beginning**. Поэтому и горы, и долины, и моря в игре выглядят как-то иначе, чем в других играх. И пусть столь необычная форма уровней не несет какого-то особого функционального значения в игре, пусть разработчики не смогли использовать весь потенциал своей идеи, но само ощущение того, что действие происходит на шарике, дарит абсолютно новые впечатления. Ведь каждый уровень, таким образом, представляется законченным и совершенным.

Перейдем непосредственно к игровому процессу. Задачей каждого уровня, как правило, является уничтожение соседнего племени под предводительством вражеского шамана. Впрочем, довольно часто встречаются и задания на время. Скажем, провести небольшой отряд с шаманкой к какому-нибудь идолу и помолиться. Разумеется, на пути будут встречаться многочисленные препятствия, придется решать принципиальные вопросы о способах перемещения на дальний берег и избегать встреч с воинами враждебно настроенных племен. Однако обычно, чтобы выполнить даже самое хитрое задание, приходится заниматься хозяйственной деятельностью, то есть, молиться, молиться и еще раз молиться. Такой странный принцип обусловлен самой трансцендентной сущностью игрового процесса. Помолился идолу — получай бонус в виде нового заклинания или секрета постройки нового здания. Нужно на другой берег попасть — молись тотему. Все крайне логично и удачно вписывается в игру. Без того, чтобы хорошенько помолиться, в **Populous: In the Beginning** и шагу ступить нельзя, и тем более, пройти уровень. Стоит ли говорить, что основной стратегический ресурс — это разные каменные головы, тотемы, пирамиды... Поэтому их размещение играет решающую роль в характере каждого уровня. Результатом удачной молитвы считается уход соответствующего сооружения под землю и появление либо нового заклинания, либо нового здания, либо прохода в новое место. В остальное время граждане племени занимаются менее возвышенной деятельностью.

В **Populous: In the Beginning** существует и строительство, которое имеет несколько другое значение, чем в других real-time стратегиях. Во-первых, самое важное здание — хижина, в которых проживают ваши люди. Дело в том, что хижины (а, точнее, их размер) — являются основополагающим фактором появления в ваших рядах новых бойцов за правое дело. Впрочем, увеличить численность своего племени можно, как минимум, двумя способами. Поскольку второе место после молитв по значимости в игровом процессе занимает пропаганда. Прежде всего, стоит обратить внимание на бородатых существ, бесхозно шатающихся по территории. Они уныло наблюдают за энергичной деятельностью ваших подчиненных, стучат волосатыми кулаками по пальмам и, вставая на четвереньки, пьют воду из океана. Ваше дело — обратить дикарей на путь истинной веры, воспитать в них социальные инстинкты и сбрить бороды. Естественно, с помощью соответствующих заклинаний. Более сложный способ — отправить миссионера во вражеское племя. Желательно, так, чтобы его не заметил ни шаман, ни коллеги. Результат может быть только один — из хижин выбежит стадо разъяренных олухов, которые, спустя несколько секунд, усядутся вокруг священника и будут слушать его проповедь. Со временем некоторые из болванов осознают, насколько они заблуждались в своих ложных убеждениях и перейдут на вашу сторону. Если, конечно, никто не помешает.



Вообще военные действия ведутся также двумя разными способами. Первый представляет собой обычную бойню с участием реальной военной силы. Естественно, для нее нужна армия, которая создается путем тренировок обычных жителей в казармах. Собственно говоря, работники ничуть не меньше предрасположены к драке, однако не идут ни в какое сравнение с квалифицированными воинами. Сражение двух племен больше походит на мордобой, вмешаться в него практически невозможно, а потому главное — количество участников столь своеобразной битвы. Впрочем, не менее важным следует считать наличие в действующей армии проповедников, которые исключат действия своих коллег из вражеского племени, а также поднимут моральный дух воинов. Очень оригинально происходит разрушение здания — большая толпа врывается в какую-нибудь хибару и начинает раскачивать стены до тех пор, пока не добьется нужного результата. Второй способ — активное использование шаманки, заклинания которой смогут реально ослабить силы противника.

Таким образом, мы подобрались к другой волнующей теме, ибо заклинания — это то, что делает из довольно простой real-time стратегии вполне оригинальную игру. Особенной сложностью использование магии в **Populous: In the Beginning** не отличается. Обязательным является наличие манны, получение которой обеспечивают жители в хижинах. А далее все делается по технологии Dungeon Keeper. Выбираем заклинание, выбираем цель и, соответственно, щелкаем грызуном. Эффект, как правило, превосходит даже самые нескромные ожидания. Заметно, что дизайнеры **Populous: In the Beginning** особенно много внимания уделили данному аспекту игрового процесса. Самый примитивный аналог fireball'а способен покорить своей зрелищностью. Особо также стоило бы отметить заклинания, вызывающие рой пчел и землетрясение. Забавно, а главное — крайне необычно. Довольно часто заклинания приходится использовать, чтобы перебраться на другой берег или через горный хребет. С другой стороны, эта часть игрового процесса содержит и некоторые недостатки. Дело, наверное, в отсутствии баланса между простотой использования заклинаний и обычными военными действиями, которые включают в себя и лишенные примитивности действия проповедника. А смешивать действия заклинаний и обычное сражение, увы, не получится, поскольку пострадать могут не только вражеские воины. Играть от этого становится чуть-чуть менее интересно.



Графически игра выглядит прекрасно. Все по честному трехмерное, красивые текстуры и полигонные обьекты. Даже то, что люди в **Populous: In the Beginning** представляют собой спрайты, не вызывает никакого раздражения. Пусть графика и лишена реалистичности, зато сама игра донельзя забавна. Очень хорошо реализован эффект горизонта, лишний раз подчеркивающий, что планета круглая. В остальном все, начиная от свободного вращения камеры и заканчивая спецэффектами, сделано весьма качественно.

Лишний раз хотелось бы отметить серьезную работу дизайнеров в игре. Ничто не выбивается из общего стиля, в котором смешались несерьезность игрового процесса и полумистическая атмосфера. Даже интерфейс восхищает не только своей простотой, но и дизайном.

**Populous: In the Beginning** оказался отличной игрой. И даже немногочисленные недостатки не могут испортить впечатление от реализации весьма оригинальной идеи разработчиков. Короче, побольше бы таких игр...

**СИ**

**ДОСТОИНСТВА**
Оригинальная идея и отличная реализация.

**НЕДОСТАТКИ**
Не до конца продуманный баланс игрового процесса.

**РЕЗЮМЕ**
Populous: In the Beginning, как ничто иное, позволит скоротать время до Dungeon Keeper II.

**8.0**

| | |
|---|---|
| 1.5 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 1 | INTERFACE |
| 1.5 | GAMEPLAY |
| 2 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |

# The Elder Scrolls Adventure: RedGuard

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | RPG/adventure |
| ИЗДАТЕЛЬ: | Mindscape/SSi |
| РАЗРАБОТЧИК: | Bethesda Softworks |
| ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: | P-166, 32 MB RAM, 350 Mb HDD, рекомендуется 3D-акселератор |
| ОНЛАЙН: | www.bethsoft.com |
| АЛЬТЕРНАТИВА: | Daggerfall, Dark Earth |

***Вячеслав НАЗАРОВ***
*masters@aha.ru*

Воссоздание необъяснимо притягательной атмосферы Daggerfall даже для ее создателей оказалось почти непосильной задачей. Redguard получился лишь в меру интересным.

**КРАСНОГВАРДЕЙЦЫ, ВПЕРЕД!**

Сразу оговоримся, что игра RedGuard не имеет никакого отношения ни к Красным Кхмерам, ни к буденовцам, ни даже к Красной Шапочке. Разработчики заявляют, что это первая игра в серии The Elder Scrolls Adventures-приключений с элементами RPG, протекающих во Вселенной Elder Scrolls, хорошо известной всем любителям жанра по Daggerfall. Последние, как считают разработчики, просто впадут в дикий восторг от того, что королевство Тамриэль по-настоящему оживет в этой игре — ведь все, что встречается в ней, так или иначе, относится и к Daggerfall. Но игра не будет стандартной RPG: **RedGuard** объединяет в себе великое множество жанров — тут и ролевик, и приключение, и квест, и сражения на мечах, и многое другое...

**СМУТНЫЕ ДНИ**

Конец второй эры. Время войны. Империя Тайбера Септима медленно, но верно поглощает королевство Тамриэля. Империя встречает сопротивление со всех сторон, но отчаяннее, ожесточеннее всех сражаются в Хаммерфелле — Родине Красных Стражей.

Таасад II, Верховный Король Хаммерфелла продолжает сопротивляться, несмотря на то, что другие королевства рушатся в пожаре войны одно за другим. Однако заговоры и интриги не обошли стороной двор, и король гибнет от рук наемного убийцы. После смерти Таасада II в Хаммерфелле разгорается жестокая кровавая гражданская война между Коронами, воюющими за независимость своей Отчизны, и Предками, которые в итоге приняли условия Империи.

Но хороших парней голыми руками не возьмешь. Принц А'тор, сын Таасада II и наследник Хаммерфелла, возглавляет движение сопротивления и ведет его уже к окончательной победе над Предками. А коварные враги, в свою очередь, заключают пакт с Империей, который позволяет Тайберу Септиму ввести свои войска и практически раздавить массой всех своих воинов ослабевших защитников Короны. Последняя битва происходит в бухте Строс М'кая, родового владения Корон. Принц и его последователи отчаянно сражаются, проводив в царство Вечной Охоты не одного вражеского воина, но, в итоге, они повержены.

Весьма обеспокоенные возможным восстанием Красных Стражей, которые, как известно из патриотических песен и букварей, никогда не подчинятся оккупантам, Тайбер Септим размещает свои гарнизоны в каждом городе Хаммерфелла. Лорд Рихтон, тот самый, которому удалось победить А'тора в битве при Строс М'кае, назначается временным Губернатором этого города. И его правление нельзя назвать праздником с бесплатным пивом и фисташками, скорее, это траур во время сухого закона. А все Красные Стражи либо уже мертвы, либо пропали без вести... И ваша сестра, красавица Исзара, одна из пропавших...

Вам предстоит примерить на себя роль наемника Сайруса из Красных Стражей, который давным-давно отправился странствовать к самым дальним границам Империи. Он поклялся себе никогда не возвращаться в родные края, и его все еще терзает неведомый маленький стыд за то, что им был убит муж нежно любимой сестры. Забудьте все грядущие проблемы — воинов Империи, кровожадных драконов, толпы зомби и прочей нечисти. Самое страшное — это вновь встретиться глазами со своей родственницей, которая, конечно же, не простила смерть близкого человека десять лет назад. Но, несмотря на все тяготы, вы все равно отправляетесь на поиски пропавшей, что, конечно же, выливается в незабываемые приключения...

**ЭТОТ МИР НАРИСОВАН НЕ НАМИ, ЭТОТ МИР НАРИСОВАН НЕ МНОЙ**

А нарисован он, надо признаться, очень неплохо. Кстати, существуют два варианта работы игры — с 3D-акселератором и без оного, каждый из которых устанавливается отдельно. То есть, если вы всю свою сознательную жизнь наслаждались изумительными спецэффектами, возникающими при помощи домашнего жреца Voodoo, а потом, например, этот колдун пал жертвой злобных чар электросети, то без переинсталляции вновь поиграть в **RedGuard** не удастся. Но, по большому счету, после увиденных красот и чудес, обеспечиваемых акселераторами, всё желание играть в простую версию уносится вдаль, подобно легкому бризу.

Все, что встречается в игре, полигонально и выполнено на достаточно высоком уровне, так что путешествия по красочным лесам, полям и городам способны принести огромное эстетическое удовольствие. Единственное, что портит картину происходящего, так это кисти рук персонажей. Это даже руками назвать сложно — так, какие-то культяпки, в которых непонятным образом держатся различные приспособления, начиная с мечей и заканчивая саперными лопатками. Графическое оформление всего остального не вызывает практически никаких нареканий, а море (в котором, кстати, можно вволю поплескаться, пока вас не заметят саблезубые акулы) вообще вызывает самые положительные эмоции. Наблюдаете за всем великолепием вы с помощью камеры, парящей сзади-сверху от вашего героя, однако, всегда есть возможность попробовать себя в роли виртуального оператора и внимательно изучить окрестности.

**УДАР, ЕЩЕ УДАР!**

В **RedGuard** все движения героев, антигероев и простых персонажей анимированы довольно хорошо, но можно смело утверждать, что лишние кадры анимации могли бы значительно улучшить картину происходящего, а плавание Сайруса вообще сделано халтурно. Кстати, так как игра сочетает в себе массу жанров, не являясь чистым воплощением какой-нибудь древней идеи, вам придется достаточно много сражаться, используя для этого свой родной меч. В **RedGuard** у вашего героя будет только один колюще-режущий предмет, в использовании которого он, надо признаться, весьма преуспел. В течение игры это оружие проверит на прочность и соответствие сертификатам качества тела имперских стражников, пещерных монстров и многих других существ, каждое из которых отличается своей тактикой боя, а некоторые, помимо прочего, используют еще и магию.



Сама техника сражения на мечах в **RedGuard** не особенно сложна. Разработчики признались (для этого их даже не пришлось пытать), что они постарались сделать бои упрощенными, чтобы игрокам не пришлось запоминать немыслимые комбинации клавиш: все сводится к рубящим и колющим ударам, парированию и вращению на месте. Одним словом, реализация драк весьма похожа на Prince of Persia (надеюсь, вы еще помните эту легендарную игру): нападай и защищайся.

Интересно, что в игре вы не сможете напасть на безоружного человека: моральный уровень Сайруса высок, как Джомолунгма. Кроме того, окружающие вас персонажи чересчур активно (и по большей части негативно) реагируют на обнаженное оружие. И если в иной ситуации какой-нибудь стражник прошел бы мимо, прищурив свой единственный глаз, то, увидев меч, он тут же бросится на вас со страшным криком самурая и постарается нанести вам максимум увечий.

**КЛУБ ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ**

Кроме упражнений с мечом, вам предстоят захватывающие путешествия по бескрайним лесистым и не очень землям, мрачным пещерам и величественным руинам. Очень радует заявленный нелинейный сюжет: это оставляет огромный простор для фантазии игрока, выполняющего свою миссию среди постоянно плетущихся заговоров и интриг. Во время странствий на пути возникнет множество различных объектов (более 80), по отношению к которым предстоит совершить не один десяток добрых дел. Но если вы вдруг потеряли свою путеводную нить, всегда есть возможность заглянуть в таверну, где можно расслабиться за кружкой темного пива, а также узнать массу интересного. Есть смысл рассказать обо всех своих бедах бармену, который, будучи добрым человеком, подскажет, что делать дальше, а если станет совсем скучно, то тут же можно попрактиковаться в фехтовании с местными алкоголиками-мизантропами.

**ТЫ НЕ ОДИН**

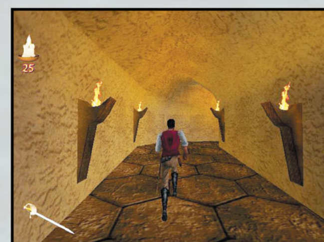
Конечно, вы будете путешествовать не в пустыне. В **RedGuard** вам встретятся очень интересные персонажи, среди которых имеется даже дракон. И хотя их не слишком много, но каждый из них славится своим уникальным характером. Среди ключевых фигур можно назвать Рихтона — злобного имперского губернатора, Драма — его преданного слугу, который по совместительству подрабатывает убийцей, главаря пиратов Базиля и Тобиаса — старого друга Сайруса. И, конечно, нельзя забывать о Исзаре — сестре нашего главного героя, чье спасение является его идеей фикс.

**МУЗЫКАЛЬНЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ**

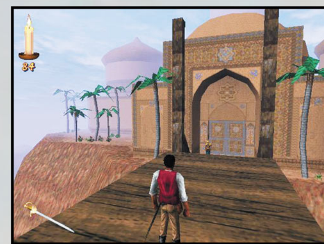
Звуковое оформление игры заслуживает отдельного упоминания. И если эффекты просто весьма хороши, то музыка поистине бесподобна. Вкупе с отличным сюжетом и очень хорошей графикой она создает великолепную атмосферу игры, которая действительно переносит вас на многие века назад во времена магии, тайн и приключений.

Итак, **The Elder Scrolls Adventure: RedGuard** имеет все шансы стать настоящей находкой для всех, кто считает Тамриэль своей второй (а то и первой) Родиной.

**СИ**









**ДОСТОИНСТВА**
Очень интересный сюжет, полностью погружающий игрока в мир The Elder Scrolls. Великолепная музыка.

**НЕДОСТАТКИ**
Графика в некоторых местах могла бы быть и получше.

**РЕЗЮМЕ**
Хорошая игра для всех, кто неравнодушен к Daggerfall и иже с ними.

**7.0**

| | |
|---|---|
| VIDEO | 1 |
| SOUND | 1 |
| INTERFACE | 1.5 |
| GAMEPLAY | 1.5 |
| ORIGINALITY | 1 |
| ADDITIONS | 1 |





| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА:** | PC, PS |
| **ЖАНР:** | action |
| **ИЗДАТЕЛЬ:** | Eidos Interactive |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | Core Design |
| **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** | P-90, 16 MB RAM Win'95, |
| **ОНЛАЙН:** | www.tombraider.com |
| **АЛЬТЕРНАТИВА:** | Tomb Raider 1,2 |

# Tomb Raider 3

**Дмитрий ЭСТРИН**
*estrin@gameland.ru*

Весь Tomb Raider 3 можно разделить на две части: собственно, игру и Лару Крофт. Последней, надо сказать, разработчики уделили гораздо больше внимания, в результате чего игровой процесс сильно пострадал.

Стереотипы в игровой индустрии — явление отвратительное. Чего только стоит полурелигиозное поклонение «волшебной железке»... Или восхищение «легендарным Tomb Raider»... Чего в нем легендарного, позвольте спросить? Так или иначе, **Tomb Raider 3** все-таки вышел. А кто в этом сомневался? С самого начала разработки игры настораживало буквально все. И то, что разработчики решили «оставить в **Tomb Raider 3** все то, что принесло популярность другим частям серии». И неудачный показ игры на E3. И, наконец, странноватая демоверсия. Финальный релиз подтвердил самые худшие предположения. **Tomb Raider 3** ничем не отличается от своего ближайшего родственника за исключением самых маловажных, по преимуществу, декоративных элементов.

Весь **Tomb Raider 3** можно разделить на две части: собственно, игру и Лару Крофт. Последней, надо сказать, разработчики уделили гораздо больше внимания, в результате чего игровой процесс сильно пострадал. Хотя все в мире относительно, и, сравнивая **Tomb Raider 3** с прародительницей серии, можно прийти к выводу, что игра ни чуть не изменилась, за исключением внешнего оформления. Однако, оценивая игру с точки зрения современных технологий и изменившихся подходов к дизайну, можно получить самые неутешительные выводы. И на выводы эти не сможет повлиять невероятно раскрученный образ главной героини. Да и причем тут героиня?

Впрочем, начнем с основных достоинств игры, с изменений. Появились новые уровни, сильно отличающиеся друг от друга по тематике. Появились новые враги, в которых также стоило бы отметить разнообразие и фантазию. Появились новые оружие и предметы, которые на этот раз стали крайне оригинальными. И, наконец, появились новые движения главной героини, которая, соответственно, научилась нескольким новым вещам. В принципе, если не вдаваться в подробности, то можно предположить, что **Tomb Raider 3** — игра вполне приличная. С другой стороны, не обратить внимания на великое множество недостатков, половина из которых вдобавок морально устарела, было бы очень неправильно.

Скажем, уровни. Неужели можно испортить даже эту невинную часть игрового процесса? Представьте себе, можно. Странный подход дизайнеров к решению самых различных проблем очевиден. Как известно, уровни в **Tomb Raider (1,2,3)** представляют собой систему взаимодействующих рычагов и дверей. Наверное, поэтому дизайнеры определили свою задачу, как излишне простую — расставить в оригинальном порядке рычаги и двери и добиться их правильного взаимодействия. Господа, это примитивно. В каком-нибудь 1994 году такой подход еще можно было бы назвать позволительным, но сейчас я, например, хочу видеть четкую, продуманную и логичную связь между данным рычагом и соответствующей дверью. Иначе игра превращается в пустоватую головоломку, в которой основная проблема — найти все, на что можно нажать и через что можно пройти. Кроме того, рычаги, как способ открывания дверей, надоедают на первом же уровне. Неужели нельзя было бы придумать что-нибудь поновее?

Удачной находкой дизайнеров можно назвать огромное количество разнообразнейших ловушек, которые активизируются чаще всего после нажатия рычагов. Действительно неожиданно и чаще всего вполне оригинально. К сожалению, и эта маленькая радость игрока оказалась омрачена непродуманным подходом. Ну, как цивилизованным путем можно выяснить, что меня ждет после того, как я нажму на этот рычаг? Хорошо, когда виден булыжник, угрожающе нависающий сверху. А если нет? Надо интуитивно предчувствовать? Поэтому приходится действовать методом, который напрочь разрушает остатки атмосферы и реалистичности — сохраняем игру, нажимаем на рычаг, смотрим, где была опасность, загружаем игру и проходим так, как того от нас хотели дизайнеры. Кстати, приятной особенностью **Tomb Raider 3** можно считать звуковые эффекты, которые иногда выступают в качестве предупреждения об очередной опасности. Это держит нас в напряжении и вообще способствует лучшему усвоению игрового процесса. В любом случае, без ловушек играть было бы слишком скучно.

Не могу понять, почему дизайнеры не могут сделать уровни линейными, когда они по сути дела линейными и являются. Почему в конце уровня можно случайно и очень неожиданно попасть на его начало, таким образом, окончательно заблудившись? Стоит добавить, что очень часто начало и конец уровня не просто не отличаются друг от друга, а воспринимаются, как одно место. Да, понимаю, дизайнеры не хотели разрушать его целостности, желая представить игру, как единый мир. Вследствие чего изначально простая структура уровней оказалась искусственно отяжелена большим количеством проходов, соединительных коридоров и прочих вещей, лишенных какого бы то ни стало функционального значения.

А вот страсть авторов игры к темноте имеет вполне правильное и логичное объяснение. Играть от этого, увы, проще не становиться. Хорошо еще, что в **Tomb Raider 3** существует опция настройки яркости, которая позволяет некоторым образом улучшить видимость. С улучшением видимости снисходит озарение, и такую милую деталь игрового процесса, как темноту, прекрасно понимаешь. Пусть не хватает спичек, пусть не видно ничего, включая все интерактивные предметы, но милосердная тьма сможет скрыть массу недостатков чисто графического характера. Хотя, повторюсь, играть от этого проще не становится. Особенно неприятные ощущения дарит погружение в воду, в которой разглядеть, что к чему, можно, лишь увеличив яркость до максимума.

Камера и особенности ее поведения на уровнях **Tomb Raider 3.** Эта тема достойна отдельной книги, но мы уделим ей один абзац, поскольку одно и то же просто надоело повторять. Можно объяснить огромное количество темных мест на уровнях, можно найти объяснение и отдельным графическим недостаткам, но как, спрашиваю я, убедить разработчиков отказаться от узких коридоров с низкими потолками, как одного из методов воздействия на психику игрока? То, что там вытворяет камера, не поддается никакому описанию. Все эти крутые виражи и хитрые трюки из разряда высшего пилотажа нисколько не помогают разглядеть, куда мы, собственно, попали. А ведь потеря ориентации в **Tomb Raider 3** — страшное дело. Соответственно, возникает вопрос — что делать? Может, воспользоваться функцией look? Увы, это не всегда помогает, а порой и мешает, не говоря уже об архаичности процесса. Хотя, справедливости ради, скажу, что порой эта незамысловатая функция способна здорово помочь. Тем не менее, проблему камеры стоило решить каким-нибудь более действенным способом. Благо, этих способов не так уж и мало. Перечислить? Во-первых, можно было бы избавиться от узких коридоров с низкими потолками, как класса. Во-вторых, в таких местах камеру можно было бы сделать статичной, утвердив ее на каком-нибудь одном, наиболее функциональном месте. Как, к примеру, в Resident Evil. К тому же, подобное сочетание статичной и динамичной камер на благо игровому процессу оказалось бы вполне оригинальным и куда более правильным.

Большое достоинство игрового процесса — интерактивность окружающего мира. Пусть эта интерактивность действует лишь в пределах сценария, но все же приятно видеть, как обезьяны бегают с аптечками, обосновывая, таким образом, необходимость открывать огонь, как в речке плавают очень кусачие рыбки, или как кобра жалит главную героиню, здоровье которой начинает быстро уменьшаться. Не говоря уже о различных переодеваниях и использовании транспортных средств, которые выступают лишним стимулом прохождения уровней.

Лара Крофт научилась ползать. Вследствие чего уровни оказались просто испещрены соответствующими препятствиями. Вообще, отделаться от впечатления, что вся игра была сделана лишь для демонстрации изменившихся способностей Лары и ее нарядов, не так-то просто. Правда, стоило бы отметить, что секс-звезда игрового мира ведет себя более скромно, чем, скажем, в Tomb Raider 2. Хорошо это или плохо, решайте сами, поскольку к игре это не особенно относится.

Буквально несколько слов о графике. В общих чертах — старый движок от Tomb Raider 2 с некоторыми усовершенствованиями. Кстати, о том, что есть engine **Tomb Raider 3,** прекрасно говорят межуровневые мультики, сделанные на этот раз на игровом движке. Жуткие текстуры и страшная имитация дождя, которая вначале была принята за очередной баг, здорово контрастируют с продуманными движениями главной героини. Вообще, анимация «живых объектов» выполнена на самом высоком уровне. К безусловным плюсам относится высокая скорость игры, которую не оценить в наше время невозможно. Не желая обидеть игроков на Sony PlayStation, добавлю, что на приставке **Tomb Raider 3** выглядит несколько лучше, чем на PC. Правда, там другие проблемы, связанные, в основном, с управлением.

Итак, я в затруднении. Что мне оценивать? Недостатки в игровом процессе или достоинства главной героини? Блестящие наряды Лары Крофт или устаревшую камеру? Безукоризненную анимацию искательницы приключений или особенности дизайна уровней, представляющих собой хаотическое нагромождение препятствий? Короче говоря, я лично оценю лишь игровой процесс, а вы присылайте в редакцию свои предложения по оценке образа главной героини. Так будет куда правильнее.

**СИ**

**ДОСТОИНСТВА**

Некоторые изменения в игровом процессе, разнообразие уровней, ловушки и некоторая интерактивность.

**НЕДОСТАТКИ**

Огромное количество архаичный деталей, устаревшая графика, глупая камера.

**РЕЗЮМЕ**

Очередной представитель серии Tomb Raider, успех которого будет более скромным, чем у его предшественников.

**6.5**

| | |
|---|---|
| 1 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 1.5 | INTERFACE |
| 1 | GAMEPLAY |
| 1 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |

| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА:** | PC |
| **ЖАНР:** | гонка |
| **ИЗДАТЕЛЬ:** | Accolade |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | Pitbull Syndicate |
| **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** | P-90, 16 MB RAM, Win'95 |
| **ОНЛАЙН:** | www.accolade.com |
| **АЛЬТЕРНАТИВА:** | Test Drive 4 |

# Test Drive 5

***Дмитрий ЭСТРИН***
*estrin@gameland.ru*

Создатели Test Drive 5 сыграли на патриотизме поклонников гонок. Кому не захочется с ветерком пронестись по улицам родного города? Захотелось и нам. Простите, дорогие поборники справедливости!

Бесконечная серия Test Drive, зародившаяся еще в незапамятные времена, пополнилась очередным своим представителем под нехитрым названием **Test Drive 5.** Скажу сразу, ничего неожиданного игра собой не представляет. **Test Drive 5** — обыкновенная аркадная гонка с многочисленными наворотами. Каких-то откровений ни в графике, ни в игровом процессе вам обнаружить не удастся. Удивительно другое. А именно — то, что **Test Drive 5** увлекает не меньше, чем шикарный Need for Speed 3. Почему? Сейчас разберемся.

Начнем с того, с чего начинается любая статья о компьютерной гонке. Симулятор или аркада? Однозначно, аркада. Все очень просто, быстро и незатейливо. К разнообразным заносам иначе, как к условностям, относиться нельзя. Естественно, теряет всякий смысл разговор о реализации физических законов. В **Test Drive 5** все просто, как только может быть, — проще уже не бывает. Между тем, как это ни странно, в процессе гонки изредка приходится пользоваться тормозом, что само по себе является неоспоримым достоинством. Впрочем, использование тормоза — такая же условность, как и заносы. И, тем не менее, отсутствие реализма — это большой плюс в пользу игрового процесса, ибо в **Test Drive 5** все, абсолютно все предназначено для бешеной скорости, обеспечивающей и обилие впечатлений, и сверхвысокую динамичность.



Единственное, что заслуживает искреннего восхищения, — это великолепный дизайн. Графика, музыкальное сопровождение и даже поведение оппонентов на трассе — все выдержано в особом стиле, который лишний раз подчеркивает ощущение скорости. Дизайн трасс — особый разговор. Пусть разработчики практически ничего не изменили со времен Test Drive 4, но на игру стоит взглянуть хотя бы ради этих трасс. И дело не столько в том, что в **Test Drive 5** существуют не кольцевые дороги и многочисленные разветвления.

| Д О С Т О И Н С Т В А |
|---|
| Классный дизайн трасс, быстрый игровой процесс, простое управление. |
| **Н Е Д О С Т А Т К И** |
| Много откровенно примитивного и архаичного. Неудачно реализованный режим гонки за полицейских. |
| **Р Е З Ю М Е** |
| Незатейливая, но быстрая и приятная гонка. |

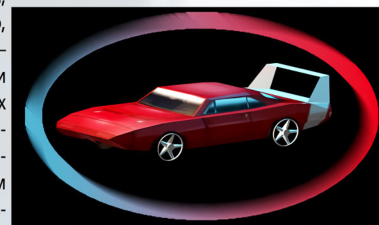
**6.5**

| | |
|---|---|
| 1 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 1 | INTERFACE |
| 1 | GAMEPLAY |
| 1.5 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |



Просто каждый поворот, каждую неожиданность на дороге воспринимаешь почти на подсознательном уровне. Вообще, трассы в **Test Drive 5** сделаны на основе реальных городов и мест. И сделаны, надо сказать, неплохо. Конечно же, основным достоинством игры (по крайней мере, для российских игроков) должна считаться гонка, проходящая в Москве. Как бы скептически вы не были настроены относительно представлений разработчиков о столице России, вам, вне всяких сомнений, предстоит удивиться великому множеству весьма правдоподобных деталей. И пусть на историческую точность московская трасса не претендует, пусть маршрут кажется бредовым, а дорожное движение левосторонним, пусть асфальтовая дорога ненавязчиво превращается в сельское бездорожье — в любом случае просто приятно прокатиться по трассе, вызывающей знакомые ассоциации. Одни родные «шестерки» чего стоят...

Другие трассы после «московской» кажутся бесцветными, но на самом деле это не так. Сидней, Вашингтон, Токио, Сан-Франциско — как видите, гонки проходят во всех частях света. И дизайн этих трасс выполнен на таком же высоком уровне. Несколько слов относительно пресловутых разветвлений. Они есть, и их, в общем-то, много. С другой стороны, разветвления, встречающиеся на трассах, следует разделить, как минимум, на две группы. В первую группу входят многочисленные коротенькие объезды, не несущие серьезного функционального значения, но все же способные разнообразить гонку. Во вторую — разветвления, разумное использование которых позволяет срезать довольно длинный кусок трассы, сэкономив, таким образом, время. Последних, разумеется, значительно меньше.






Выбор машин для **Test Drive 5** оправдывает суть игры, хотя и отличается некоторой экзотичностью. Оригинальным решением разработчиков можно считать удачную попытку совмещения в одной игре таких современных спортивных автомобилей, как Dodge Viper, Chevrolet Corvette и Nissan Skyline, и самых знаменитых моделей 60-70 годов — Pontiac GTO 1967 года, Plymouth Hemi Cuda 1971 года и Ford Mustang 1968 года. В любом случае, больших различий между машинами вы не обнаружите. Все как обычно — одна лучше разгоняется, другая лучше поворачивает. А приноровиться можно к любой.

Существует несколько режимов игры. Стандартный Single Race, чемпионат, несколько видов гонок на время, а также гонка за полицейских. Последнее — весьма корявая копия аналогичного режима в Need for Speed 3. Сильно радует то, что знаменитые Checkpoint'ы, которые со временем способны взбесить кого угодно, в обычных гонках можно отключать.

Управление отличается необыкновенной простотой. В нем есть свои маленькие секреты, есть и заметные несоответствия, но, вместе с тем, эта сторона игрового процесса реализована вполне удачно. Противоречивые чувства вызывает AI. В самом начале гонки все противники вырываются вперед, и кажется, что их уже никогда не догнать. Тем не менее, компьютер довольно часто делает ошибки, не вписываясь в повороты и врезаясь в ограждения. Очевидно, что




ошибки эти AI мог бы легко избегать, но... тогда бы не было интересно играть. Еще одна странная особенность компьютерных противников касается их странной агрессии, неизменно появляющейся перед финишем. Даже если вы всю гонку ехали впереди, а основная масса соперников давно отстала, всегда существует опасность оказаться в результате в числе проигравших. Полицейские, дорожные патрули и родное ГАИ ведут себя, как положено, но вместе с тем архаично. Забудьте о Need for Speed 3. Здесь никто не будет таранить вашу машину на полном ходу и организовывать дорожные заграждения, дабы прочитать нотацию и дать предупреждение. Для этого **Test Drive 5** слишком динамичен. Блюстителям порядка достаточно обогнать вашу машину, после чего она автоматически остановится. Зато спустя короткое мгновение можно ехать дальше. Не особенно реалистично, конечно, но зато очень динамично.

О физической модели я уже, кажется, все рассказал. Ее нет... Зато есть условности в виде заносов и столкновений. Заносы, как правило, заканчиваются столкновениями, а столкновения — эффектными кульбитами машин в воздухе. С одной стороны, нереалистично, с другой — однозначно веселее, чем в Need for Speed 3.

Графика до такой степени проста, что о ней нечего сказать. Очень быстро — такова ее самая точная характеристика. Да-да, даже графическое оформление подчинено единственной цели — сделать гонку настолько быстрой, насколько это возможно. Поэтому старайтесь пореже останавливаться, чтобы, к примеру, повнимательней изучить архитектуру здания КГБ на «московской» трассе. Иначе вас ждет жестокое разочарование — примитивные рисунки, низкокачественные текстуры... Можно невзначай обнаружить смешные баги... Короче говоря, графику по достоинству можно оценить лишь в движении. Модели машин после Need for Speed 3 выглядят тускло без ставших привычными бликов. А «мигалка» на машинах полицейских просто убивает наповал — освещение отсутствует по определению. Вместе с тем, в графическом










движке **Test Drive 5** есть, как минимум, два неоспоримых и редких достоинства — скорость и разнообразие. Условно существуют погодные эффекты. Условно, во-первых, потому что их нельзя выключить или включить по своему желанию, а, во-вторых, потому что они соответствующие выглядят. Так, к примеру, на «московской» трассе где-то в середине гонки неизменно начинается дождь в виде белых полосок... Грустно, знаете ли... Лучше бы его вообще не было.

О музыке ничего плохого сказать нельзя. Динамичные треки хорошо подходят к игре. Короче говоря, как и все остальное, музыка заслуживает характеристики — быстро и стильно.

Итог. **Test Drive 5** заслуживает пристального внимания по двум причинам. Первая причина — высокое качество игрового процесса. Вторая — «московская» трасса... Игра без особых претензий, и именно в этом ее прелесть.

СИ

# ВЗЛОМЩИК КОДОВ™

**Совместим со всеми моделями PlayStation™**




**ДЛЯ МУЖЧИН И ЖЕНЩИН**

**БЕСКОНЕЧНАЯ ЖИЗНЬ**

**НЕОГРАНИЧЕННЫЕ УДОВОЛЬСТВИЯ**



| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА**: | PlayStation |
| **ЖАНР**: | стрелялка |
| **ИЗДАТЕЛЬ**: | Activision |
| **РАЗРАБОТЧИК**: | Neversoft |
| **ОНЛАЙН**: | www.activision.com |
| **АЛЬТЕРНАТИВА**: | One, Contra |

# Apocalypse

***Борис РОМАНОВ***
*borisr@gameland.ru*

**Признаться, первоначальная идея Apocalypse привлекала нас несколько больше, но это не значит, что финальный результат оказался провальным.**

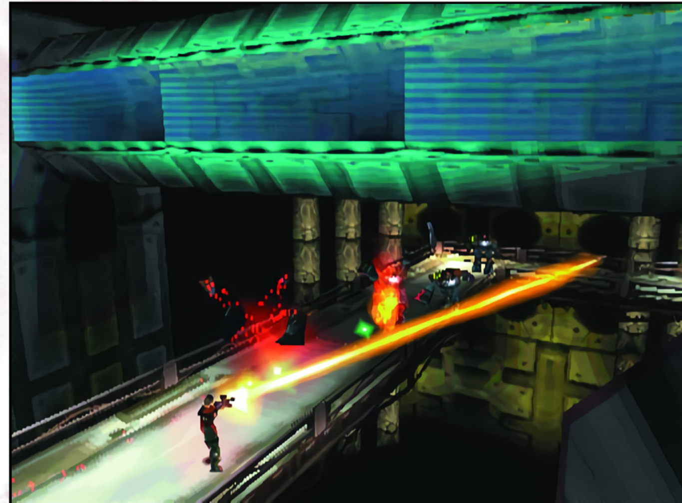
Давным-давно, в пору начала своего расцвета, американское издательство Activision решило вновь прорваться на приставочный рынок, все места на котором к тому времени были уже заняты. Для этого прорыва данная компания решила создать яркий запоминающийся продукт, который бы сразу привлек к себе внимание игроков и критиков. После недолгих раздумий это издательство решило превратить в такой продукт разрабатываемую в ее недрах стрелялку от третьего лица **Apocalypse**, пригласив для участия в нем суперзвезду американского кинематографа, знаменитого Брюса Виллиса. За это участие наш друг Виллис получил немеренные бабки и какое-то там количество акций Activision, после чего он появился на E3, дал интервью ряду американских игровых изданий и, вместе с самим проектом **Apocalypse**, надолго пропал из вида. И только спустя полгода после всех этих событий мы узнали о том, что первоначальный вариант этой игры, в котором Виллис играл напарника главного героя, оказался разработчикам не по зубам. Движок игры устаревал не по дням, а по часам, а наш предполагаемый напарник все никак не мог адекватно существовать в реалиях той игры. Одним словом, в конце концов, Activision пришлось этот проект закрыть и начать разрабатывать с нуля абсолютно новую игру под тем же самым названием. После долгих поисков новых разработчиков, способных за короткое время реанимировать этот проект, издатель остановил свой выбор на создателях приставочной версии MDK, команде Neversoft. И, к счастью для Activision, эти ребята смогли за какие-то там полгода-год создать достаточно интересную игру, на которую приятно посмотреть и в которую можно с большим удовольствием поиграть.

Так что же представляет собой этот **Apocalypse**, который, наконец-то, вышел недавно на PlayStation? Нет, это не тот прорывный продукт, который, при удачно сложившихся обстоятельствах, мог бы первоначально получиться у Activision. В финальной версии игры исчез напарник, дающий советы и помогающий своей стрельбой в трудную минуту, ее движок даже после реанимации все равно оказался устаревшим, хотя и не лишенным положительных качеств, да и сам главный герой, коряво двигающийся Брюс Виллис, в ней стал выглядеть, прямо скажем, не самым лучшим образом. И, тем не менее, если рассматривать эту игру как самостоятельную единицу, то нам придется признать целый ряд ее положительных качеств.

Начнем с того, что **Apocalypse** является редким (а, по-моему, даже и единственным) примером создания хорошего, яркого трехмерного шутера. По многим параметрам эта игра сопоставима с появившимся год назад на PlayStation проектом One, в котором вам также приходилось бегать по заранее проторенным маршрутам, попутно уничтожая толпы врагов и наблюдая за всем происходящим под разными углами зрения. В ней так же вас будут радовать (и печалить) различные «кинематографические» полеты камеры, в ней так же вам придется ощутить на себе всю прелесть тотального уничтожения и в ней так же вам не удастся найти достаточной «глубины», чтобы возвращаться к этому продукту вновь и вновь. Однако, если One от ASC был наполнен просто гигантскими недочетами в интерфейсе и игровом процессе, **Apocalypse** может похвастаться тем, что в нем все эти проблемы были гениальным образом разрешены. Во-первых, вместо мучений с одновременной беготней и стрельбой по расположенным в разных местах врагам **Apocalypse** предлагает нам воспользоваться независимым управлением героем и направлением его стрельбы. Одним словом, вы можете одновременно бежать вперед и стрелять назад. Такой интерфейс, когда крестовина (или аналоговый джойстик) отвечали бы за управление движением, а четыре кнопки (или второй аналоговый штурвал) отвечали бы за направление стрельбы, можно с трудом назвать новаторским. Однако, до **Apocalypse** в трехмерных играх его никто не применял, и для многих такой нестандартный подход к созданию интерфейса окажется новинкой. Кроме этого, использование этой особенности в данной игре является полностью оправданным, то есть ее построение идеально подходит для такого интерфейса, и наоборот. Ну, и, во-вторых, никаких мучений с прыжками с платформы на платформу в этой стрелялке вы также практически не заметите, что не может не порадовать поклонников этого жанра. Отдельно стоит сказать и том, что **Apocalypse** у Activision получился достаточно разнообразным, чтобы не надоесть за первые пять минут, а уровень его сложности также находится в разумных пределах. Однако, не смотря на все это, в нем вы также сможете заметить и целый ряд досадных промахов. Начнем с того, что местами «кинематографическая» камера не справляется со своей работой и не показывает то, что надо видеть игроку. Точность исполнения прыжков, к сожалению, также далека от идеала, а графика находится лишь на уровне выше среднего. Анимация же главного героя, которая просто поражает своей недоделанностью, вообще вызывает удивление. С одной стороны, мы точно знаем, что Activision сканировала ее с самого Виллиса, однако, разглядеть это в игре почему-то невозможно. Лично для меня в **Apocalypse** также не хватило красивых и ярких боссов, с которыми было бы приятно сразиться один на один, хотя присутствующие в этом продукте четыре «всадника Апокалипсиса» доставят вам немало хлопот и без этого.

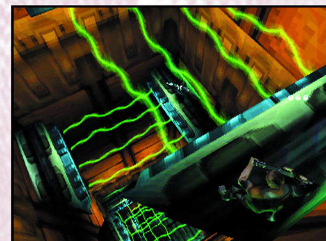
И, тем не менее, **Апокалипсис** — игра хорошая. Пусть она графически звезд с неба не хватает и не предоставляет игрокам выверенного до мелочей игрового процесса, безумная стрелялка из нее получилась отменная. Так что если вы соскучились по играм этого жанра, можете с радостью бежать в магазин за этой игрой и не о чем больше не беспокоиться.

**СИ**





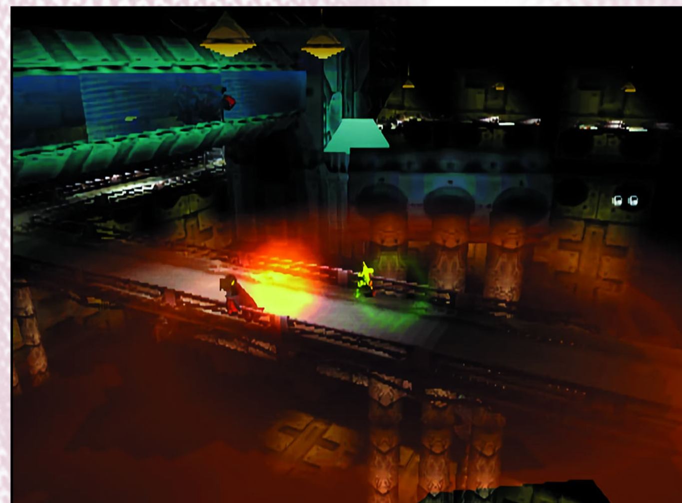












**ДОСТОИНСТВА**
Высокая скорость, приличные спецэффекты, удобный интерфейс и Брюс Виллис в главной роли.

**НЕДОСТАТКИ**
«Дешевая» анимация, не всегда хорошая работа камеры, слишком примитивный игровой процесс.

**РЕЗЮМЕ**
Быстрая и яркая аркадная стрелялка, способная скрасить унылый зимний вечер. На большее, к сожалению, ее не хватает.

**7.0**

| | |
|---|---|
| 1.5 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 1.5 | INTERFACE |
| 1 | GAMEPLAY |
| 1 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |

MEDIEVIL







Оригинальный ЧЕРНЫЙ диск за $15!

| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА**: | Nintendo 64 |
| **ЖАНР**: | гонка |
| **ИЗДАТЕЛЬ**: | Nintendo |
| **РАЗРАБОТЧИК**: | Nintendo EAD |
| **НЛАЙН**: | www.nintendo.com |
| **АЛЬТЕРНАТИВА**: | Virtua Racing, Rapid Racer, Wipeout |

# F-Zero X

***Борис РОМАНОВ***
*borisr@gameland.ru*

**После долгих лет разработки нас осчастливила по многим параметрам идеальная гонка. Вот только почему увидев ее в действии, многие игроки с презрением отворачиваются?**

**F-Zero X** — гонка неоднозначная. Причем, настолько, что мнения о ней у разных игроков складываются просто-таки самые полярные. Часть из них (в основном, фанаты Nintendo) превозносят ее до небес и называют **F-Zero X** новым стандартом гонок на приставках, других же (это те, у кого имя ее издателя не вызывает никаких чувств) называют это произведение самым большим позором Nintendo за всю ее историю. Первые просто сходят с ума от представленного в этом проекте, характерного только для Nintendo и выверенного до мелочей игрового процесса. А вторые просто смотрят на нее в действии и, с возгласами «Какой кошмар!!!», быстренько отходят от экрана и стараются забыть ее как страшный сон. И, знаете, что? В этом споре вы не найдете ни правых, ни неправых. А это значит, что истина в этом споре находится где-то посередине.

Но для того, чтобы понять сущность феномена **F-Zero X**, да и вообще всех игр от Nintendo, мне придется начать издалека. Не стоит, наверное, объяснять вам, что видеоигры для большинства читающих этот журнал являются настоящим наркотиком, и однажды «подсев» на них, избавиться от этой страсти бывает очень и очень трудно. Игры же от Nintendo — наркотик, так скажем, наивысшей пробы. Все дело в том, что, однажды открыв свою «золотую жилу», привлекшую в стан своих фанатов миллионы игроков, эта компания с методичным постоянством эксплуатирует ее на все 100 процентов и просто не дает своим поклонникам передышки. Для достижений такого результата данная компания очень редко делает рискованные шаги, которые могут отпугнуть ее почитателей, и с каждым новым продолжением своих хитовых произведений (за редким исключением) демонстрирует всему миру редкое сегодня постоянство. Одним словом, Nintendo никогда не изменяет сама себе и всегда строит продолжения своих произведений на уже готовых, проверенных временем и принесшим популярность формах. К примеру, даже Марио 64, долгое время считавшийся самой революционной игрой нашего времени, в своей основе остался все таким же Марио, которого мы любили раньше. Тем самым, он не отпугнул от себя никого, кроме тех, кому этот Марио, будь он двухмерным или трехмерным, уже просто надоел. И в этом заключается вся сила и слабость игр от Nintendo. **F-Zero X**, в свою очередь, является отличным тому примером. Выпустив в 1991 году оригинальный **F-Zero**, эта компания в его продолжении ни на йоту не отошла от его основ, а лишь построила на них более совершенный по многим параметрам продукт, который одновременно вызывает и восхищение и разочарование.

Начнем с того, что в этой игре вызовет у каждого игрока неподдельное восхищение. Это, естественно, ее великолепный игровой процесс. В этой игре вам посчастливится насладиться просто идеальным управлением вашим летательным средством, которое, одновременно, является доступным новичкам и достаточно сложным для освоения для настоящих профессионалов. В этой игре вам удастся на все сто процентов ощутить ее потрясающую скорость при предельно возможной частоте смены кадров (эта отличительная часть игры не теряет свою актуальность даже при игре вдвоем-вчетвером), ради достижения которой разработчики пожертвовали всем, чем только можно. Именно в этой игре вы сможете найти, наверное, самую лучшую подборку из более чем 24 трасс, каждая из которых является по-своему индивидуальной и продуманной до последней мелочи. И именно в этой гонке владельцам Nintendo 64, да и вообще поклонникам игр этой компании, впервые удастся испытать на себе весь кайф гонки против кучи соперников (одновременно на одной трассе могут находиться до 30 «машин»), который ранее был доступен лишь на игровых автоматах. Кроме этого, в этой игре вы не найдете вообще ничего лишнего и ненужного. В отличие, скажем, от Wipeout XL, в **F-Zero X** вам не придется заботиться о применении в нужный момент нужного оружия, что, в свою очередь, отнимало бы у игрока часть удовольствия от непосредственного участия в гонке. В отличие, скажем, от 1080, вам не придется особенно отвлекаться на нанесенный вашему средству передвижения ущерб, так как этот аспект игрового процесса в **F-Zero X** был просто сведен к необходимому минимуму, который лишь подстегивает игрока на более качественную езду, а не тупо наказывает его даже за мелкие недостатки. В отличие от Wave Race 64, Wipeout XL и 1080, эта игра готова предоставить вам, как уже было сказано выше, не какой-то хиленький набор из шести-восьми трасс, а целый спектр из более чем 24 маленьких, да удаленьких уровней. Кроме этого, после их прохождения вам откроется и генератор случайных трасс, который еще больше расширит границы этой замечательной игры. И, наконец, вместо занудной настройки машин, эта игра предоставит вам возможность перед каждой гонкой просто устанавливать необходимый баланс между максимальной скоростью/максимальным ускорением вашего средства передвижения. Единственная деталь, которая осталась в этом произведении не до конца отшлифованной, так это положение и поведение камеры. Во-первых, в **F-Zero X** вы не найдете вида от первого лица. Во-вторых, из всех трех возможных положений камеры только одно можно назвать более-менее идеальным. И, в-третьих, на некоторых поворотах камера в этой игре будет вести себя немного некорректно, и у вас возникнет ощущение, что вы поворачиваете не машину, а трассу под ней. В остальном же игровой процесс в **F-Zero X**, как вы уже, наверное, поняли, является чуть ли не самым совершенным за всю историю гонок для приставок.

Спев же песню во славу пресловутого gameplay'я, приходится перейти к описанию того, что в этой игре вызывает полное разочарование как в способностях программистов и дизайнеров из Nintendo, так и в возможностях самой игровой приставки. Все мы прекрасно знали, что у N64 существуют «некоторые» проблемы с полигонной производительностью, которые в других произведениях удавалось более-менее скрыть. Но то, что эта проблема настолько серьезна, мы смогли реально ощутить только в **F-Zero X**. Все уровни в этой игре состоят лишь из одной дороги, которая просто висит в воздухе. И только иногда около нее вы сможете увидеть одинокое здание из четырех полигонов, тогда как в большинстве случаев весь пейзаж заканчивается на плоскости, олицетворяющей либо «город», либо «небо», либо еще что-нибудь. Машины и большая часть трасс полностью лишены каких-либо текстур и какой-либо детализации. В общем, без слез не взглянешь. Естественно, за скорость и количество машин на трассе всегда приходится платить, однако, в этом случае цена оказалась слишком высока. Дизайнеры же данной игры даже и не старались скрыть это безобразие, «одев» **F-Zero X** в морально устаревшую одежду, инспирированную мультфильмами о будущем 60-х годов. В общем, более убого выглядящую игру от крупнейших производителей найти сегодня будет очень трудно.

И все таки **F-Zero X** достоин самого пристального внимания, пусть лишь благодаря своему великолепному игровому процессу. Ведь именно он заставляет во время игры забыть обо всех ее проблемах, которым, на первый взгляд, нет числа. И именно за такой вот подход к созданию игр мы все еще любим Nintendo и превозносим ее как лучшего производителя игр для приставок. Однако, даже такому монстру периодически нужно меняться, и данная игра, как никакая другая, наглядно это показывает. Иными словами, если вы все еще предпочитаете в играх gameplay всему остальному, пожалуйста, не пропустите шанс попробовать **F-Zero X**. Если же вы, вместе со всей индустрией, уже успели измениться и уже не считаете, что игры это только голый gameplay, а не явление массовой культуры, можете даже не стараться полюбить этот продукт — у вас ничего не получится.

















**ДОСТОИНСТВА**
Идеальное управление, практически идеальный игровой процесс, куча «машин» и великолепно построенных трасс.

**НЕДОСТАТКИ**
Убогая графика и бедный, устаревший по всем параметрам дизайн.

**РЕЗЮМЕ**
Самая неоднозначная гонка последних лет. Рекомендуется тем, кто все еще предпочитает игровой процесс всему остальному.

**7.5**

| | |
|---|---|
| 0.5 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 2 | INTERFACE |
| 2 | GAMEPLAY |
| 1 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |

| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА**: | N64, PC |
| **ЖАНР**: | 3D-Action |
| **ИЗДАТЕЛЬ**: | Acclaim |
| **РАЗРАБОТЧИК**: | Iguana Entertainment |
| **ОНЛАЙН**: | www.acclaimnation.com |
| **АЛЬТЕРНАТИВА**: | Golden Eye, Perfect Dark |

# Turok 2: Seeds of Evil

***Сергей ОВЧИННИКОВ***
*ovch@gameland.ru*

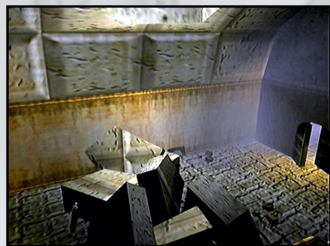
Наверное, это самый коммерческий проект последних лет. Не хватает только, чтобы роль доблестного индейца согласился сыграть какой-нибудь голливудский супермен.

Сериал **Turok** для Acclaim — это все равно, что Mario или Zelda для Nintendo, и даже, навернoе, больше. В начале 1997 года необыкновенно удачная разработка компании Iguana по мотивам эдаких среднестатистических комиксов о герое-индейце спасла Acclaim от финансового краха, разошедшись по миру почти миллионным тиражом. Своим успехом первый **Turok** был обязан, прежде всего, невероятному графическому движку, созданному разработчиками. Немалое значение оказало и то обстоятельство, что консоль от Nintendo оказалась с самого своего рождения обделена яркими проектами, которыми, кроме самой Большой N, публику никто не радовал. Acclaim'овский **Turok** появился в нужное время и в нужном месте, в немалой степени посодействовав как повышению доходов своего издателя, так и росту популярности самой N64. Сама же Acclaim, превратившись в считанные минуты из убыточной и бесперспективной в прибыльную и почти процветающую компанию, очень быстро ухватила суть ситуации. Проектов на приставке мало, однако пользователей вполне достаточно — значит, имеются возможности для заполнения ниши. Возможности настолько широкие, что заполнять ее можно как угодно и чем угодно, лишь бы это прилично, то есть, красиво, выглядело.

Перечислять многочисленные плоды, родившиеся в результате исполнения такой политики, бессмысленно. Зато Acclaim теперь всегда в авангарде. В отличие от своих крупных американских собратьев — Electronic Arts, Activision, GT Interactive, бесстрашный издатель Turok заявляет свои произведения на все новые платформы, пользуясь возможностью посидеть на рынке без конкурентов. А когда они, наконец, приходят со своими FIFA да Quake'ами, Acclaim уже перебирается на очередную приставку.

Сериалы у Acclaim рождаются и умирают, компания пробует силы в добром десятке жанров, ее студии зачастую работают над тремя-четырьмя проектами одновременно. Но самое главное это то, что такая уникальная политика «раннего ширпотреба» выгодна всем. Она выгодна Acclaim, которая снимает сливки с первых пользователей новых приставок. Выгодна покупателям, которые имеют возможность поиграть пусть и в неидеальную, но зато использующую все графические возможности нового оборудования гонку/стрелялку/леталку/футбол/баскетбол. Наконец, эта схема приносит выгоду и конкурентам, тем же EA, GT, Activision или Nintendo, которые потом имеют возможность предложить продукцию и выглядящую чуть получше, и по игровым возможностям превосходящую ранние поделки. Во всей этой затейливо выстроенной цепочке есть только одно странное звено — **Turok**. А вернее, его продолжение. Которое явно намеревается стать вторым после Zelda хитом этой зимы.

Чтобы все это объяснить, нам придется вернуться к началу повествования. Acclaim уделяет так много внимания и денег разработке **Turok 2** потому, что для компании это уникальный проект. Возможность поднять престиж марки. Доказать, что компании по плечу создание и полноценная раскрутка крупного произведения. Правда, здесь ей опять не удается стать первой, а маркетинговые шаги, предпринимаемые Acclaim, по сравнению с рекламной кампанией Zelda выглядят несколько комично. 32-Мегабайтный картридж (как у Нее), эксклюзивная раскраска в черный цвет (а у Нее в золотой), примерно 10-миллионный рекламный бюджет (ну, у Нее, конечно, побольше), контекстная поддержка Rumble Pack (обещано, что, как и в Ней, устройство будет подрагивать при приближении к засекреченным местам), возможность увеличения разрешения с помощью Memory Pack (Miyamoto, видимо, решил, что для Нее это лишнее), дата выхода прямо перед Рождеством (Она вышла пораньше, и, скорее всего, соберет все новогодние денежки пользователей). При всем при этом для Acclaim это большая победа, потому как впервые игре от этой компании уделено такое внимание — обложки журналов, эксклюзивные репортажи, всеобщее обсуждение скриншотов и особенностей. Результат же довольно-таки спорный.

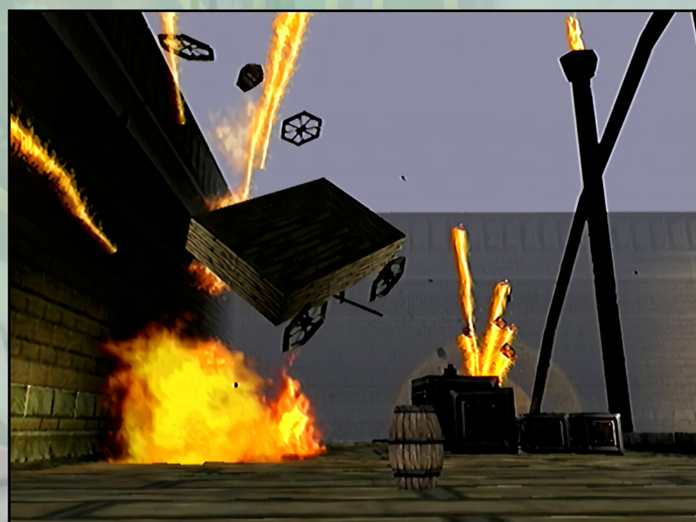






**Turok 2: Seeds of Evil** — это претензия на глобальность. Красивейшая заставка на движке, таинственные фигуры, предчувствие надвигающейся катастрофы — все элементы по первому разу смотрятся очень симпатично. Зато после второго включения приставки вы наверняка немедленно нажмете на start, чтобы пропустить занудливое, хоть и красивое повествование. В основе своей **Turok 2** практически не отличается от первой части. Тем не менее, игра сделана заново. Новый движок, новые виды оружия, новые противники, новая концепция построения уровней. Но остались все те детали, которые создавали атмосферу первой игры. Обилие тумана, которое раньше безумно мешало, теперь, в серьезно уменьшенных количествах, постоянно напоминает о том, в какой игре вы находитесь. Turok и теперь не спутаешь ни с один экземпляром жанра — так игры до сих пор никто не делает.

Новый движок для **Turok 2** Iguana создала очень быстро, уже освоившись со всеми возможностями Nintendo 64 и ловко обойдя ограничения оборудования. В результате получилась одна из самых симпатичных игр последнего времени. Довольно-таки сложная архитектура и обилие полигонов позволили разработчикам городить любые крепости и стены, обрушивать их в один момент, обеспечивать даже более-менее кардинальные изменения в структуре «на лету». В результате в **Turok 2** игровой процесс напичкан обвалами, завалами, неожиданными проломами монстров сквозь стены и прочими новшествами. Ввиду того, что туман более не имеет возможности запутывать игрока в трех соснах, разработчики решили взять на себя эту функцию и дополнили игру значительным количеством подземных сооружений или весьма запутанных построек с множеством коридоров, комнат и перекрестков, для верности облепляя сотни квадратных метров одной и той же элементарной текстурой. Радует игра и наличием цивилизованных инфраструктур, таких, как канализация, например. Процедура лазанья по трубам, установленным между небольшими одинаковыми залами, необычайно раздражительна. Настолько, что буквально через несколько минут вы уже полностью теряете ориентацию в пространстве и не можете понять, где верх, а где низ. Если это считается проявлением мастерства дизайнеров уровней, то **Turok 2** по этой части обойдет всех конкурентов.



Однако, мы отвлеклись от главного — все вышеперечисленное красиво. Четкие текстуры, обильные полигонные модели, однообразная, но зато вполне «магазинная» обстановка, отличное освещение — все это заставит вас терпеть дизайнерские изыски. Большинство спецэффектов **Turok 2** мы уже могли наблюдать в первой части игры, а ведь именно во взрывах и сияниях крылась половина ее обаяния. Теперь все это вернулось, но с некоторыми доработками. Главная из них — огонь. Iguana выдумала очень эффектный способ поведения пламени на экране, и поэтому огонь в игре выглядит необыкновенно реалистично. Удивительнее всего то, что он в **Turok 2** плоский, и с технической точки зрения сработан примитивно. Вид спасает необычайная текстура, очень быстро и качественно анимированная и потому с некоторого расстояния очень похожая на реальное пламя. В отличие от Unreal, где на изображение, скажем, факела тратилось два полигона, поставленных под прямым углом и снабженных красной полупрозрачной бегающей текстурой, **Turok** прекрасно обходится без этой трехмерности. Просто эта самая текстура генерируется в игре особым алгоритмом, что позволяет огню быть разнообразным. Остальные эффекты практически полностью взяты из оригинальной игры, слегка модифицированной цветовой гаммой, и сейчас уже выглядят довольно-таки просто.

Управление персонажем от первого лица при использовании стандартного джойпада — процесс не из легких, однако, в первой части игры авторы кое-как сумели справиться с проблемой, сократив до минимума эпизоды, в которых требовалось целиться не только по горизонтали, но и по вертикали. Обрадовавшись малым количеством нареканий по этому поводу, Iguana расправила крылья и начала городить уровни к продолжению, не обращая на этот аспект никакого внимания. Тестирование тоже не выявило проблем — какие могу быть проблемы, когда тебе говорят именно то, что ты хочешь слышать! А в результате получилось, что добрая половина врагов в игре располагается на ящиках, сооружениях, крышах домов, в подвалах и полуподвалах, на верхних и нижних этажах. А попасть по ним очень сложно, потому что удерживать курсор прицела при помощи аналогового мини-джойстика N64 необычайно сложно. Игра начинает раздражать, и ярость игрока крепчает от минуты к минуте.





С сожалением приходится признать, что в **Turok 2** нет ничего, кроме графики. Графики хорошей, разнообразной, а с применением расширения памяти — даже отменной. Однако в сочетании со скучными уровнями, построенными по принципу петли, когда вас заставляют возвращаться к центру карты каждый раз после нахождения очередного ключа или кнопки, ценность игрового процесса сильно падает. Подбор оружия опять связан не с его балансом, а максимумом спецэффектов, которые можно из этого оружия вытащить. Из серьезных проблем первой части решена, да и то только частично, лишь ситуация с туманом. И если первая часть игры все еще могла нравиться и даже поражать, то вторая представляется пустой, застрявшей по части дизайна где-то очень далеко. Аудитория Nintendo 64, конечно же, воспримет новинку благожелательно, однако балованным SiN, Half-Life и прочими шедеврами пользователям PC **Turok 2** продемонстрирует полную беспомощность «приставочных» игр этого жанра.

**СИ**

**ДОСТОИНСТВА**

Новый движок с несколькими впечатляющими спецэффектами, некоторое количество новых динозавров.

**НЕДОСТАТКИ**

Несбалансированность игрового процесса, набора оружия, управления, дизайна уровней и многих других элементов.

**РЕЗЮМЕ**

Acclaim, несомненно, получит искомые средства, но так и не добьется престижности своей марки.

**7.0**

| | |
|---|---|
| 2 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 1 | INTERFACE |
| 1 | GAMEPLAY |
| 1 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |

## Еще Коды

SPAWN <Enter> — создать Item (ключ и т.п.) или объект (например, SPAWN pulserifle)

**Еще советы:**

На самом деле хитро спрятанное меню Video Controls/Advanced Video Options творит с внешним видом игры просто чудеса. Удостоверьтесь, что установлены опции:

1. **Dynamic Lights** — Динамическое освещение. Теперь Item химический источник света будет работать, освещение в игре станет получше, и при выстрелах будет освещаться все вокруг.

2. **Particles** — Частицы. Объекты будут рассыпаться на мелкие кусочки при выстрелах. Из стен будет сыпаться пыль и т.п., из персонажей — кровь.

3. **Light Glows** — эффект свечения.

**Ошибки, которые устраняет sin patch 1.01**
(около 18MB, скачать можно на **www.avault.com** или **www.agn3d.com** или же с CD к этому номеру).

1. Ускорена загрузка некоторых уровней;

2. ускорен **restart** уровня после смерти героя;

3. устранено несколько проблем со звуковой совместимостью;

4. **Savegame** при **compact install** работает корректно;

5. в **Multiplayer skin** героя в красном теперь показывается корректно;

6. **Autoplay** из меню **CD splash screen**;

7. монстр **Manumit** в конце уровня **Subway** теперь сопротивляется и швыряется бочками, а не тупо стоит, пока в него стреляешь;

8. **AI** монстров подрегулирован;

9. ошибка, вызывавшая зависание на уровне **Area 57**, устранена;

10. проблема в анимации при стрельбе из **Assault Rifle** и **Chain Gun** в **Multiplayer** устранена;

11. теперь нельзя случайно уничтожить ключевой персонаж с ID-карточкой из **Quantum Destabilizer**;

12. устранена ошибка учета регистра (**Case sensitivity**) при вводе пароля на уровне **Missile Silo**;

13. исправлено несколько ошибок при ожидании «**wait for player**» в **Multiplayer**;

14. исправлена ошибка, приводящая к засорению оперативной памяти;

15. добавлена новая карта в **Multiplayer** — поэтому патч такой большой.

### Level 19 (*) Missile Silo (silo)

(*) Этот уровень по логике игры должен был следовать за уровнем **11: Biomech Factory 2**, но был, как выяснилось, пропущен автором. Попасть на него можно, если Блейд получит доступ к базе SinTek. В комнате с терминалом базы есть инженер, который стоит на коленях и молит о пощаде. Если не убивать его, а использовать <C>, то он сам подойдет к терминалу и наберет пароль (что-то вроде sin_warehouses). В этом случае в конце уровня Блейд на вертолете попадает на Silo. Поскольку вставлять его теперь некуда, то пусть он будет 19-м.

**JC**: Блейд, похоже, в планы SinTEK входит обзавестись ядерными боеголовками, причем, в ближайшие планы. Передаю координаты базы на борт, босс.

(гул вертолета)

**Blade**: JC, а где они их собираются взять?

**JC**: Получив пароль SinTEK, я нашел упоминание об одной военной базе, где содержатся ядерные боеголовки.

**Blade**: Координаты?

**JC**: Уже закачиваю в бортовой компьютер, Блейд!

**Blade**: На подкрепление надеяться не стоит, времени ждать нет?

**JC**: Все на вылетах, босс. Но я постараюсь...

**Blade**: Постарайся лучше проверить военную базу. Что нам известно?

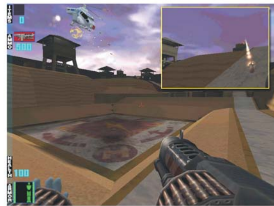
**JC**: Уже, Блейд. На базе находятся три подземные шахты (Silo) с ядерными боеголовками. Несколько минут назад я засек сигнал тревоги, но тут же было передано сообщение, что он ложный.

**Blade**: Зная SinTEK, надо надеяться на худшее, JC. И чем дальше, тем, как правило, хуже.

**JC**: Блейд, так и есть — системы охраны отключаются одна за другой. Там что-то происходит!

**Blade**: JC, понял, иду на посадку.

Блейд попадает на территорию военной базы — огороженную площадку. Герой быс-



тро расправляется с охраной на поверхности — у одного из охранников оранжевая карточка. На вышке лежит снайперская



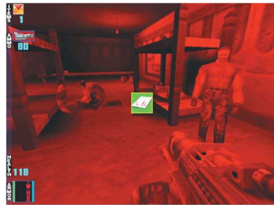
винтовка. В ящиках на территории базы много аптечек, оружия, патронов. Блейд заходит в башню (наверху два охранника) и спускается на лифте вниз, в подземную часть базы. Внизу в коридорах много киборгов, здоровяков с ракетницами и охранников. Первая дверь закрыта. Блейд бежит



дальше — в конце коридора генераторы. Внизу по бокам от генераторов две ниши — от них исходит голубое свечение — там баллоны со взрывоопасной смесью. Пара па-



кет, и все взрывается. Включаются аварийные системы, и Блейд возвращается к закрытой двери — теперь туда можно пройти. Герой следует по левому коридору до конца. Внизу есть люк (надо нагнуться и нажать <C>) в комнату с солдатами — персоналом базы. Перекинувшись парой слов с вояками, Блейд получает карточку, на которой написан пароль для доступа к системе отключения боеголовок. Герой возвращается



обратно и направляется в правый конец коридора. Зеленая дверь в конце заперта, и Блейд выбирает Flooded Area. Наконец,



включается резервное освещение. Изрядно вымокнув в однообразных тоннелях с водой (держаться правой стороны), Блейд находит лестницу наверх. Наверху тоннель с платформами, а недалеко — лесенка на платформу. Рядом с раненым солдатом (за этой дверью персонаж уже был) лежит его же оторванная хватательная конечность — это ключ для всех дверей с зеленой ладонью. Блейд направляется в дверь Silo 1.





**JC**: Блейд, вертолет! Они украли боеголовку!

**Blade**: JC, вижу!

**JC**: Блейд, где-то здесь должна быть Control Room!

**Blade**: Вижу, JC. На платформе ниже туда есть лестница. Уже там. Вижу терминал, что делать, JC?



**JC**: Система управления запуском проста до безобразия, Блейд. Сделай Close Launch Doors, Lock down warhead, Open Silo 2. Аналогично работают и терминалы в других Control Room, Блейд.

Блейд поднимается наверх и направляется в дверь Silo 2 — она теперь открыта. Вертолет SinTEK как раз собирается увозить вторую боеголовку — надо успеть быстро сделать Lock Down Warhead на компьютере в Control Room Silo 2, пока ее не украли (конструкция у всех шахт идентичная). Затем Блейд делает Close Launch Doors и Open Silo 3 — включится аварийный запуск оставшейся третьей боеголовки.

**JC**: Блейд! Сработала аварийная система. У тебя есть минута — надо срочно остановить запуск ракеты в Silo 3!

**Blade**: Сейчас... Дверь, лестница, я уже тут, JC. Такой же терминал.

**JC**: Войди в Launch Status и сделай Abort Launch.

**Blade**: JC, ей надо какой-то пароль! Хотя, постой, тот солдат дал мне карточку!

**JC**: Осторожно вводи то, что написано на карточке (lithium707 — регистр имеет значение в версии Sin 1.0)! Второго шанса может не быть.

**Blade**: Последовательность запуска прервана! Да-а, я-то перенервничал весь — пальцы не слушались.

**JC**: Да ты прирожденный пианист, Блейд!

Уровень заканчивается, и Блейд переходит на Freeport Sewers 1. Если же пароль введен неверно, то происходит запуск боеголовки и стирание с лица Земли западного побережья США. Ну, и черт с ним! Комната наполняется газом — это означает смерть для Блейда, если он не потoропится спуститься в тоннели с водой.

### Level 20 Underwater Pass 1 (uwpass1)

Сюда Блейд попадает после уровня Oilrig. Оказалось, что нефтяная вышка является идеальным прикрытием для транспортных операций SinTEK. Это только часть подводного айсберга SinTEK. Похоже, исчезнувшая боеголовка спрятана где-то здесь.

Блейд расправляется с киборгом и берет со стола слева подводное ружьецо (его можно выбрать только клавишей последовательного переключения оружия </>, но под водой стреляет и обычное оружие). Терминал справа открывает крышку бассейна посередине. В глубине слева есть дверь в комнату с терминалом. Блейд выключает на терминале оба подводных вентилятора и тут же с





нижней полки шкафа берет третью часть для суперорyжия (pulse rifle). Затем герой возвращается к бассейну.

**JC**: Блейд, тебе надо попытаться проникнуть в другие помещения подводной станции естественным путем — под водой.

**Blade**: Я не занимался глубоководным плаванием, JC.

**JC**: Хех! Все бывает в первый раз! Да тут не глубоко, Блейд, всего-то каких-то несколько миль от поверхности. А для больших глубин надо найти дыхательный аппарат. В общем, лезь в воду, не тушуйся.

**Blade**: Сейчас, только сделаю Open Cargo Bay и запущу Cargo Shipment на терминале.

Блейд прыгает в воду. Нужно запомнить слева под водой шлюз со слотом для синей карточки и плыть дальше, в противоположный тоннель. Из трубы идут пузырьки —



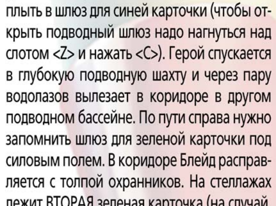
можно подышать. Они здесь часто встречаются. Через два отсека Блейд расправляется с группой водолазов. Дверь в глуби-



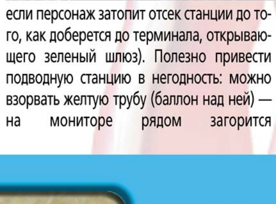
не ведет в подводный бассейн. На стеллажах можно взять синюю карточку, аптечки,



шлем, желтое ружье и глубоководный дыхательный аппарат. Дверь для карточки находится напротив — Блейд окажется в начале уровня. Теперь, когда есть карточка, можно плыть в шлюз для синей карточки (чтобы открыть подводный шлюз надо нагнуться над слотом <Z> и нажать <C>). Герой спускается в глубокую подводную шахту и через пару водолазов вылезает в коридоре в другом подводном бассейне. По пути справа нужно запомнить шлюз для зеленой карточки под силовым полем. В коридоре Блейд расправляется с толпой охранников. На стеллажах лежит ВТОРАЯ зеленая карточка (на случай,



если персонаж затопит отсек станции до того, как доберется до терминала, открывающего зеленый шлюз). Полезно привести подводную станцию в негодность: можно взорвать желтую трубу (баллон над ней) — на мониторе рядом загорится





Decompression Failure. Левая дверь с вентилем ведет через пару отсеков к терминалу. Оттуда из окна виден шлюз для зеленой карточки под силовым полем. После того, как герой отключает силовое поле в Sub Security на терминале, можно возвращаться к шлюзу. На терминале рядом лежит ПЕРВАЯ зеленая карточка. На обратном пути



Блейд взрывает желтый компрессор в промежуточном отсеке. Он будет затоплен, и замки на его дверях блокированы — надо



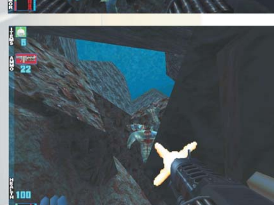
выбираться из него быстрее. Через некоторое время двери на подводной станции будут также блокированы. Можно плыть к зеленому шлюзу. За ним еще более глубокая шахта и водолазы — течением Блейда выносит на дно моря. На самом дне впадины тоннель — выход с уровня.

### Level 21 Underwater Pass 2 (uwpass2)

Задача Блейда — по подводным пещерам пробраться к подводному входу в базу. В обилие встречаются монстры, водолазы и пузырьки. На поверхность океана выплыть

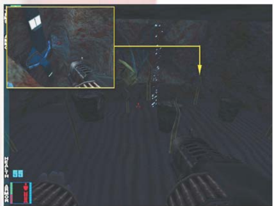






не получится, кроме того, то и дело срываются и падают огромные подводные глыбы. Никаких ориентиров, пожалуй, только встреча с очередным водолазом означает, что Блейд все еще на правильном пути.

В глубине подводной пещеры с несколькими колоннами на входе есть тоннель, спра-



ва внизу. Он вскоре приводит Блейда в шахту искусственного происхождения — будут видны лампочки наверху в потолке, но плыть надо левее по тоннелю и в глубину. Здесь находится первый вход в базу (горит синим светом в глубокой расселине) — он закрыт. Еще глубже — водолаз и второй вход (также нельзя открыть). Теперь герой практически не сможет сбиться — надо плыть дальше по тоннелю почти прямо. Водолаз и подводный транспорт на дне — значит, гроза харкорпса на правильном пути. За углом еще один тоннель, а за ним зеленый камень-арка. Затем следует последний



тоннель — Блейд попадает в пещеру с монстром, водолазом и третьим входом в базу. Здесь то и дело курсируют батискафы —



наш силач пристраивается и все время следует за одним из них. По пути они проплывают первые два входа, а за следующим шлюзом находится выход с уровня.

### Level 22 Hidden Docks 1 (docks1)

**JC**: Блейд, проблем будет меньше, если с самого начала не поднимать тревоги (не на-



жимать кнопок открытия дверей, не попадать под камеры). Не забывай о длинных ящиках — там, как правило, лежит оружие — пулеметы или квантовый дестабилизатор, последняя разработка SinTEK.

**Blade**: JC, но передо мной шлюзы, как их тогда открывать?

**JC**: Блейд, просто с самого начала плыви, не отставая, за транспортом через первые две двери — они открываются автоматически.

**Blade**: Понял, исполняю.

В большом отсеке за шахтой плавают водолазы. Блейду больше не нужно следовать за транспортом — за очередным шлюзом ловушка. Вместо этого герой плывет в правую дверь и через отсек (слева аптечки) оказывается в задней части базы. Если отсюда



проплыть в пещеру справа, то, в конце кон-



цов, можно вылезти на секретную платформу с рабочим. Там в шкафчике будет жирная аптечка. Блейд возвращается и расправляется с горсткой водолазов на подступах к лесенке на платформу. Нужно запомнить за углом дверь для синей карточки — выход с уровня. По лестнице в стене герой поднимается к терминалу.



**JC**: Блейд, я вижу, ты дорвался до очередного терминала? Не забудь отключить GunCam 4 (отключится на минуту) и взять желтую карточку.



**Blade**: В отличие от тебя, я не кричу о своих хакерских наклонностях, JC, а вкушаю запретный плод тихо.

В шкафчиках рядом амуниция. Блейд спускается и через коридорчик оказывается на соседней платформе. На самом деле, это тот же первый отсек, но теперь это суша. Наверху подвешены камера и пулемет 4 (теперь отключены). На другом конце платформы есть ящики с оружием. В освещенной нише в скале под потолком — снайперша. Дверь за углом — для желтой карточки. На терминале Блейд отключает GunCam 2 (на 30 сек) — он подвешен над мостиком



впереди (если взорвать баллоны, то обратно перепрыгнуть будет проблематично). Впереди дверь в комнату с терминалами и синей карточкой на столе. Через окно отту-



да виден лифт — альтернативный выход на уровень Geo1.

**Альтернативный выход**: Если нырнуть с мостика (плыть в соседнюю шахту за водорослями), то будут две двери. Подводная дверь (первая) ведет к лестнице на платформу и в пещеру с очаровательной снайпершей, которой Блейд будет абсолютно



безразличен. Вторая дверь — еще выше над первой, уже на суше — ведет к альтернативному выходу. Барашек что-то взрывает. Здесь харкорпсовец лакомится пиццей на ящике, и лифт привозит его на Geo1.



**Нормальный выход**: Блейд возвращается к двери с синей карточкой — выходу на уровень Docks2.

### Level 23. Geothermal Plant 1 (geo1)

Масштабы ущерба, нанесенного аппаратуре и механизмам на уровнях Geo1 и Geo2, влияют на внешний вид и последовательность некоторых последующих уровней (в частности, Jungle, Jungle2).

Нормальная точка входа: Блейд прыгает вниз с крыши лифта и пробивает себе дорогу (на самом верху шахты лифта есть потайная комнатка с рабочим — залезть можно по ступенькам в верхней части шахты, если стоять на крыше лифта. Для этого нужно вызвать лифт и спрыгнуть на его крышу, нагнувшись под барьером).

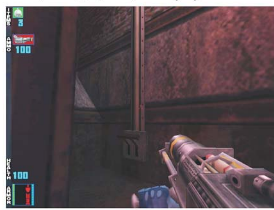
**JC**: Блейд, вижу, ты вошел во вкус — это Геотермальный завод SinTEK, нам важно нанести как можно больший ущерб всему, что здесь есть.

**Blade**: Да уж, пора размять кости.

Впереди много киборгов, а за дверью — коридорчик со здоровяком и еще одним киборгом. Налево дверь для синей карточки. Блейд поднимается на лифте. Наверху находится красный резервуар. Комната под ним ведет в коридор и далее, в глубину завода. Но сначала в дверь справа — Блейд попадает в комнату с киборгом и большой дверью для зеленой карточки. Синяя карточка лежит на столе. Пока НЕ надо повора-



чивать колесико необычной формы на стене — красный резервуар взорвется и зальет нижний отсек лавой (в том числе, похоже, при этом взорвется Beta Station на уровне Jungle) — нельзя будет пройти в нижний коридор. Герой возвращается к красному резервуару и спускается вниз (есть рычаг на стене) — в дверь справа в углу. За наклон-



ным подъемом два поглощающих чипсы киборга. Дверь рядом открывается синей кар-



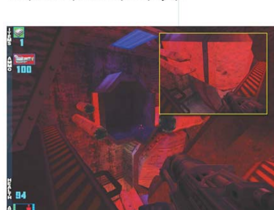
точкой. В отсеке за ней еще две двери: в глубине — для желтой карточки (альтернативная точка входа с уровня GEo2) и вторая — слева при входе. Зеленая карточка лежит на столе. Блейд, подумав, направляется в ле-



вую дверь. За температурным отсеком комната с двумя здоровяками и пещера с лавой. Впереди, в скале через лаву, виднеется другая альтернативная точка входа с уровня Geo2 (там в пещере монстр). На другом конце пещеры с лавой лежит биозащита (также можно вколоть адреналинчику у



противоположной стенки пещеры). Блейд возвращается старым путем (за первой синей дверью ничего особенного нет — двери ведут в комнату с лавой и в тупик) сразу к двери с зеленой карточкой на втором ярусе — теперь можно дернуть за рычаг и взорвать красный резервуар.



**Альтернативный выход**: за дверью с зеленой карточкой в следующем отсеке есть длинный коридор, который упирается в стену с вентиляционным люком — выход на



уровень Geo2.

**Нормальный выход**: Через отсек Блейд оказывается на самом верху, в тоннеле над пещерой с лавой. Здесь много здоровяков.



Дальше лифт — выход на уровень Jungle1 (следует воспользоваться после прохождения Geo1 и Geo2).

**Альтернативные точки входа**: надо пробраться до выхода лифта на Jungle. Все двери открыты. Проблема — надо немного пробежаться по лаве (если Блейд вернулся через пещеру) или, если взорван красный резервуар, то путь к первому лифту на низу отрезан — надо спрыгнуть на нижнюю платформу в пещере с лавой и добежать до лифта со стороны синей двери.

### Level 24 Geothermal Plant 2 (geo2)

Из вентиляции Блейд падает вниз, в GEo2. Если стрелять в какие-либо приборы или поворачивать вентили — все взрывается, гаснет свет или проламывается пол. Все это в порядке вещей.

Если нажать на рычаг на стене в первой комнате, то огромный котел furnace взор-



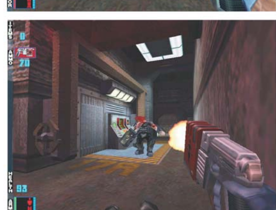
вется и комната наполнится лавой. После взрыва в стене, из которой вылез Блейд, об-



разуется дырка — выход на уровень Geo1 в альтернативную точку входа 2. Кроме того, взрыв повлияет на центральную часть уровня Jungle — она будет затоплена лавой и секретный вход на Jungle2 станет недоступен. Если не взрывать, то этого не произойдет, а по джунглям вместо лавы будет вода со снайперами и монстрами на берегах. Учтите это, прежде чем взрывать котел. Залезть в образовавшуюся дыру можно, спрыгнув с платформы сверху, но для этого надо пройти до конца уровня.

За дверью Блейд натыкается на пару рабочих и приборы. Дальше через отсек комната с насосами (Piston Control room/pumps).





Герой расстреливает все насосы, и комната наполняется водой. За дверью вверх по лес-



тнице есть окно, через которое виден некий огромный миксер с уровня Area57 — теперь он микширует только воздух. Если не расстреливать насосы, то вода останется в миксере, и секретный вход из Area57 на уровень Biomass в полу резервуара будет недоступен. Герой поднимается по скобам в стене слева в углу. Наверху два здоровяка и киборг. Блейд прыгает в комнату.

**Нормальный выход**: На столе лежит желтая карточка. Дальше дверь для оранжевой



карточки (правда, разработчики утверждают, что это дверь для желтой карточки, и она просто кажется оранжевой), но почему-то открывается и желтой. Это выход на GEO1 в альтернативную точку входа за



дверью с желтой карточкой.

**Альтернативный выход**: Дверь дальше — на платформу над первой комнатой — оттуда можно спрыгнуть в дырку в стене, если



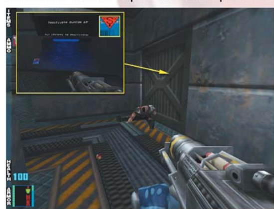
Блейд взорвал furnace в начале уровня, и провалиться на Geo1 в альтернативную точку входа 2.

### Level 25 Hidden Docks 2 (docks2)

Блейд одним прыжком пересекает стойку в коридоре. На терминале можно сделать



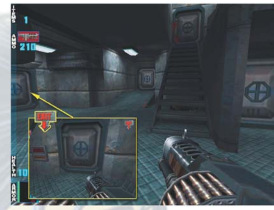
Deactivate GunCam1 и взять ракетницу у двери рядом. За дверью персонаж проваливается в стеклянный пол. Внизу на терминале можно сделать Engage Submarine — откроется люк с водой для транспорта, но для прохождения это не нужно. Рядом деревянная вертикальная дверь. В коридоре герой входит в первую дверь справа — там на столе лежит синяя карточка. На терминале



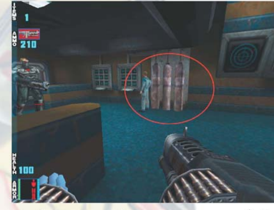
можно сделать Deactivate GunCam2. Через отсек с рабочими Блейд снова оказывается в первой комнате с субмариной, во второй раз открывает деревянную дверь и бежит в конец коридора (за углом в шкафчике ракетницы) — там лифт-платформа с кнопкой и пулемет GunCam 2. Наверху герой открывает дверь с вентилем (все кнопки на стенах



для лифта, за сплошной стеной с эмблемой S ничего нет). Если стрелять из ракетницы — свалится труба. Справа дверь для оранжевой карточки — выход на Jungle. За углом дверь в начало уровня. Блейд взлетает по

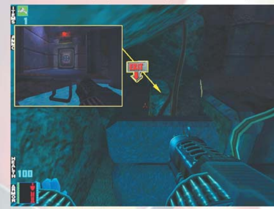


лестнице к следующей двери. В отсеке работает ученый (осторожно с баллонами — если стрелять из ракетницы, то поперек упа-



дет большая труба и закроет проход). За дверью справа есть окно — из него видна ракета на уровне Phoenix. Блейд возвращается обратно и идет в противоположную дверь. У терминала можно взять банан и кока-колу (непочатая банка). В комнате есть дверь и есть лестница вниз.

**Альтернативный выход**: вниз по лестнице, на столе Блейд хватает бутерброд и молоко. За следующей дверью площадка для ныряния (в шкафчиках дыхательный аппарат). Блейд ныряет и плывет вдоль трубы у дна в тоннель, на том конце, на поверхности, есть платформа с дверью «No Entry» —



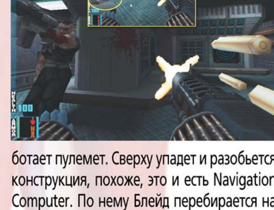
альтернативный выход на Jungle.

**Нормальный выход**: Блейд открывает оставшуюся дверь. На столе оранжевая карточка, а в следующем отсеке часть от супе-



роружия. Далее помещение над комнатой со стеклянным полом. Под потолком зара-





ботает пулемет. Сверху упадет и разобьется конструкция, похоже, это и есть Navigation Computer. По нему Блейд перебирается на платформу с аптечкой на противоположной стене, а затем прыгает вниз и пробирается к двери выхода с уровня (тоже на Jungle) старым путем.

### Level 26 Jungle (jungle)

Со всех точек входа герой добирается до коридора с картой, пересекает его и оказывается у Гамма станции.

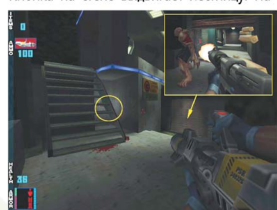
**Нормальная точка входа с Docks2**: герой начинает в комнате с инженером. За дверью водопад.



**Альтернативная точка входа с Docks2**: Блейд залезает вверх по лестнице и оказывается на платформе в пещере с водопадом. Наигравшись с подводным монстром, герой по лестнице выбирается из воды на платформу у водопада.

**Альтернативная точка входа с Geo1**: в центре коридора карта. За левой дверью будет водопад. Лестницы и платформы ведут в комнату с инженером. Площадка через ущелье — точка входа с Docks2. Блейд идет в правую дверь (другой конец коридора) к Гамма станции.

На острове в обилии встречаются монстры. Кнопка на стене выдвигает лестницу. На-



верху монитор. За дверью внизу есть совершенно апатичная пушечка и тропинка, которая ведет к мостику. По бокам от мостика засели снайперши — их можно подстре-



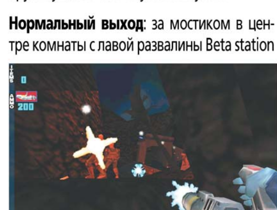
лить из оптической винтовки из-за утеса.





**Альтернативный выход**: внизу в ущелье либо вода, либо лава (если был взорван котел на Geo2). Из воды можно выбраться по прибрежным тропинкам. В дальнем левом углу ущелья водный поток выносит к выходу на Jungle2 (выход доступен, если только ущелье не затоплено лавой). На верхних ярусах ущелья есть вкусные штучки.

**Нормальный выход**: за мостиком в центре комнаты с лавой развалины Beta station



(видимо, результат взрыва резервуара на Geo1) и выход с уровня — на Gorge.

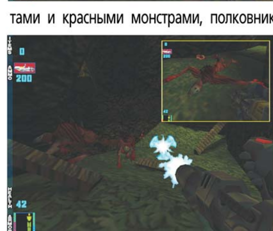
**Альтернативная точка входа с Jungle2** — Блейд попадает в комнату с обломками Beta Station прямо к двери нормального выхода с уровня.



Level 27 Jungle 2 (jungle2)

Водопад выносит Блейда в дикие джунгли. Здесь водятся в основном однорукие мутанты и красные монстры. Герой вылезает на островок. Если пострелять по пальме, она свалится — можно будет перейти на другую сторону. После стычки с однорукими мутантами и красными монстрами, полковник

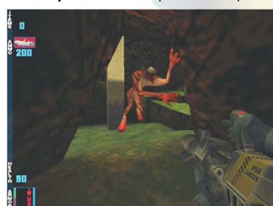


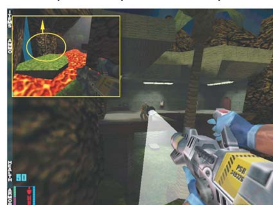


продвигается вперед по пещерам, через ловушки и бананы. На большой поляне с перекидным мостиком — вперед. Воду можно

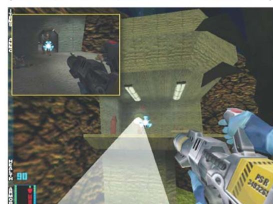


пересечь по бревнам. Здесь снова в изобилии встречаются красные монстры. Покатятся бревна и сработает ловушка. В конце ущелья тупик с пещерой. Если пострелять по утесам наверху, то свалятся глыбы. В левой стене на обратном пути Блейд находит арку и поляну со зданиями и рекой в центре. Герой забирается на левую сторону и идет по тропинке к центру — в пещеру с лавой. Там есть островок с веревкой, по которой можно забраться наверх и перепрыгнуть на другой берег реки.





Блейд расправляется с пушечкой и поднимается на платформу по лестнице. Через дверь будет платформа с другой стороны. Полковник пересекает по узкой тропинке пропасть и видит еще одну



дверь. Теперь надо прыгать по естественным платформам вдоль стены справа до пещеры. Пересечь пропасть можно по свалившейся пальме. Вертолет сбрасывает пару охранников, которых Блейд щелкает, как орешки. Остается допрыгать до поляны с перекидным мостиком и перейти по нему на другую сторону. Тут приготовлен канат, по которому герой добирается до пещеры с охранником — выходу на Jungle1.



Level 28 Mountain Gorge (gorge)

Блейд расстреливает охранника с ракетницей в будке впереди и заводит мотобайк.

Надо постараться доехать и допрыгать по дороге до самого штаба, чтобы байк не разорвало ракетами на кусочки. Уровень спроектирован так, что можно добежать и пешком, но на байке это быстрее и приятнее. Вскоре лавой заливает начало уровня.

По пути полковник встречает две вышки секьюрити и двух снайперш. Время на них можно и не тратить. В штабе в первой комнате надо не дать включить сирену. Герой поднимается вверх по лестнице и видит на втором ярусе две двери. Левая — выход на следующий уровень, правая — на балкон (тут стоит охранник и почему-то ошалело лупит прожектор). С балкона можно перепрыгнуть на другой балкон, и там через коридор будут тоннель и дверь. Героя схватят в любом случае — этим путем вы просто добрались до той же комнаты с выходом, но с другой стороны здания. Элексис приказывает отдать Блейда на опыты в Area57.

Level 29 Containment Area 57 (area57)

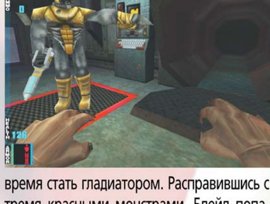
Элексис превращает Блейда в типичного монстра. На станции балуются с U4. Здоровье постепенно убывает — нужно питаться U4 по ходу, ампулы встречаются в изобилии. Задача героя — найти противоядие и снова стать человеком. Будет меньше проблем, если никого не трогать и подчиняться приказам охранников.

**Альтернативная точка входа с BioMass**: Блейд оказывается в хранилище консервов для монстров. Коридор ведет к клеткам мутантов, в том числе и к бывшей клетке Блейда. Darwin Chamber 2 тест считается пройденным, и Блейд направляется в Chamber 3 и далее, до конца уровня.

**Нормальная точка входа**: Блейд выбирается из клетки (слева запертая дверь хранилища консервов) и отключает сигнализацию в комнате справа кнопкой на левой стене. Все двери открываются автоматически при приближении Блейда.



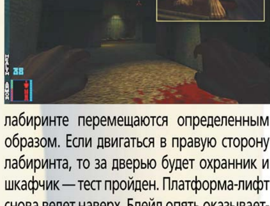
В конце коридора есть несколько комнат с трубами Darwin тестов. Придет охранник, откроет люк в трубу Darwin Chamber 1 и прикажет Блейду следовать туда. Герою придется на



время стать гладиатором. Расправившись с тремя красными монстрами, Блейд попадает



в лабиринт с себе подобными. Стены в



лабиринте перемещаются определенным образом. Если двигаться в правую сторону лабиринта, то за дверью будет охранник и шкафчик — тест пройден. Платформа-лифт снова ведет наверх. Блейд опять оказывается в комнате с трубами, но теперь уже открывается люк в Darwin Chamber 2.

**Альтернативный выход**: если на Geo2 Блейд осушил огромный миксер, разбив все насосы, то комната будет пустой и на дне через решетку будет выход на уровень BIOMASS.



**Нормальный выход**: Если же в резервуаре есть ядовитая жидкость, то надо пропрыгать по платформам — их высота над водой увеличивается в направлении по часовой стрелке. Вращающиеся части миксера сталкивают Блейда в воду. На другом конце Блейд снова оказывается в комнате с охранником — тест пройден. Остается Darwin Chamber 3. Там надо побороться с водными монстрами, но можно и просто удрать от



них в тоннель направо — Блейд вылезает в его конце. Дверь слева в конце коридора — только неинтересные отсеки, связывающие все три зоны Area57. Очень много охранников, пулеметов, ампул с U4, а в конце тупик. Блейд направляется в комнату направо, мимо стойки с охранником, и делает инъекцию противоядия шприцем, чтобы снова



стать человеком. Остается убить охранника за стойкой и взять ключ, пистолет и рацию.



**JC**: Хех! Где ты был все это время, Блейд?

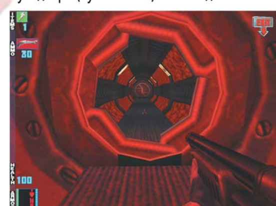
**Blade**: Да так, JC, как выяснилось, монстр из меня неважный.

**JC**: Важный, важный, Блейд, особенно когда кто-то не вымыл твою чашку. Я рад снова тебя слышать в любом случае!

**Blade**: JC, на случай, если будешь раскрывать рот не по делу, предупреждаю: у меня еще есть пара ампулок с U4 и шприц — как раз для тебя, а вот с противоядием, наоборот, напряженка.

**JC**: Ха, нет, спасибо! Умолкаю, похоже, у тебя был действительно тяжелый день.

Блейд бежит обратно в комнату и в красную дверь (нужен ключ) — выход на Xeno1.



Level 30 Biomass (biomass)

Герой в облике монстра оказывается на заводе, перерабатывающем умерших мутантов в биомассу — пищу для живых. Лучше снова никого не трогать.

Ковш доедет до ямы с отходами и сбросит содержимое вниз в красную массу крови. Спрыгивайте рядом. Сейчас на пути вниз там стоят перемалывающие кости жернова — смерть. Жернова убираются красной кнопкой на приборах слева. Перед тем, как



прыгать в яму с кровью, можно поискать U4 по шкафчикам в этой комнате и в соседней внизу. Внизу 4 перемалывателя — плывите в арку. Блейд выплывает на поверхность (осторожно, ковш) и вылезает. Внизу перед дверью стоит рабочий. Если нагнуться и пролезть под трубой, то за ней будет дверь в скрытую комнату с аптечкой. Полковник возвращается обратно к рабочему — через отсек помещение, где консервируют банки

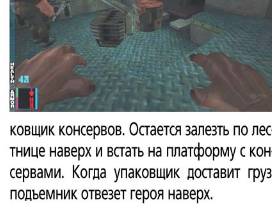




с биомассой для мутантов. Скобы в стене слева — лестница наверх, выход с уровня обратно на Area57. Блейд, пораскинув своими монстриными мозгами, решает нажать на кнопку в стене — начинает работать упаковщик консервов.



Остается залезть по лестнице наверх и встать на платформу с консервами. Когда упаковщик доставит груз, подъемник отвезет героя наверх.



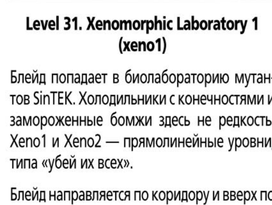
Level 31. Xenomorphic Laboratory 1 (xeno1)

Блейд попадает в биолабораторию мутантов SinTEK. Холодильники с конечностями и замороженные бомжи здесь не редкость. Xeno1 и Xeno2 — прямолинейные уровни, типа «убей их всех».

Блейд направляется по коридору и вверх по лестнице. За охранником будет дверь над



лестницей. Еще два охранника, а в мониторе

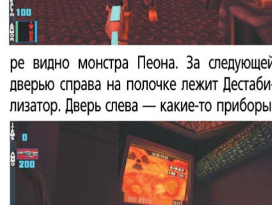


видно монстра Пеона. За следующей дверью справа на полочке лежит Дестабилизатор. Дверь слева — какие-то приборы.



В конце коридора препарируют бомжа.









Блейд поднимается на лифте (зеленая кнопка): наверху лаборатория, где выращивают нужные для производства мутантов органы. В клетке справа тоскует Пеон. Если подойти к компьютеру, то сработает ловушка (квадрат в полу), и Блейд окажется в клетке с Пеоном. Данный экземпляр довольно миролюбив, но Блейд все равно его расстреливает. Забраться на наклонную



тропинку в стене можно, перепрыгнув с боковой стены на заднюю стенку камеры. Наверху Блейд спрыгивает со стены обратно в лабораторию. Осталось расстрелять приборы биоинженера и направить стопы в коридор слева — выход с уровня.

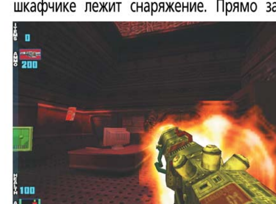


Level 32 Xenomorphic Laboratory 2 (xeno2)

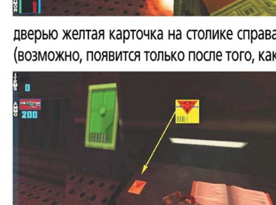
В следующей комнате есть дверь и лифт. В



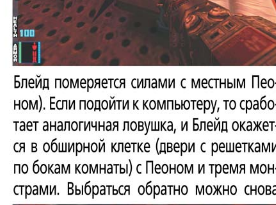
шкафчике лежит снаряжение. Прямо за



дверью желтая карточка на столике справа (возможно, появится только после того, как

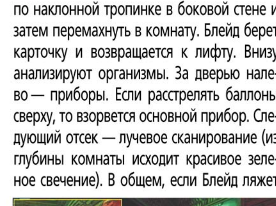


Блейд померяется силами с местным Пеоном). Если подойти к компьютеру, то сработает аналогичная ловушка, и Блейд окажется в обширной клетке (двери с решетками по бокам комнаты) с Пеоном и тремя монстрами. Выбраться обратно можно снова



по наклонной тропинке в боковой стене и затем перемахнуть в комнату. Блейд берет карточку и возвращается к лифту. Внизу анализируют организмы. За дверью налево — приборы. Если расстрелять баллоны сверху, то взорвется основной прибор. Следующий отсек — лучевое сканирование (из глубины комнаты исходит красивое зеленое свечение). В общем, если Блейд ляжет





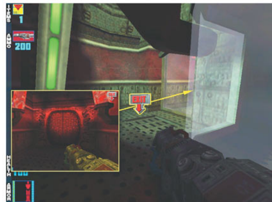


на газоне, то его не будет видно. Можно расстрелять баллоны на стене в глубине — взорвется и этот прибор. Следующий отсек с

терминалом, а за ним комната со стеклян-



ным коридором. За коридором дверь — выход с уровня.



**Blade**: JC, похоже, мне никак не пробраться в этот стеклянный коридор! Никаких кнопок, никакого намека на рычаги... хотя, подожди! Там виднеется какой-то люк в полу.

**JC**: Блейд! Что с тобой? Кнопки, люки, рычаги — ты совсем перегрелся. А просто подойти к стеклу и нажать <C> ты не пробовал?

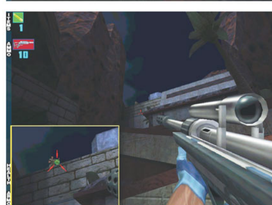
**Blade**: Тоже мне, умник. Хотя, впрочем, сейчас попробую.

### Level 33 Estate Sinclaire 1 (mansion1)

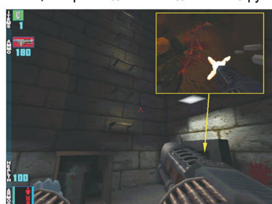
На уровнях Mansion1 и Mansion2 Блейд исследует личные апартаменты Элексис. Здесь на каждом шагу инфракрасные ловушки и снайперши. Если срабатывает сигнализация, то появляются стада пауков — не следует позволять гражданским и прислуге нажимать на рычаг тревоги.

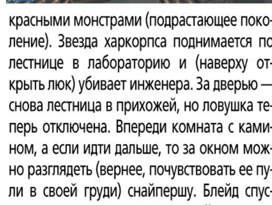
В ящиках во дворе Блейд находит снайперскую винтовку. Подстрелив двух снайперш на крыше дома за аркой, герой, нахмури-



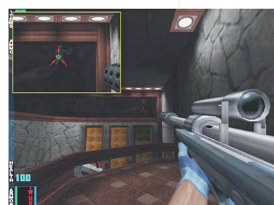


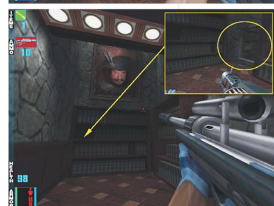
ваясь, рассматривает дверь. Если идти в дверь, то сработает сигнализация и вылезут пауки. Но за домом справа за кустами есть невинный люк в подвал. Туда же полковник проваливается, если за парадной дверью неосторожно наступить на лестницу. В подвале можно отключить на компьютере ловушку на лестнице Stair Trap. Дверь впереди — с монстром и крысами, там в ящиках есть пулемет. В подвале есть неработающий лифт. В аналогичных лифтах по всему дому держат механических пауков. Вторая дверь — в комнатку с лестницей из скоб в стене, а проем дальше ведет в пещеру с





красными монстрами (подрастающее поколение). Звезда харкорпса поднимается по лестнице в лабораторию и (наверху открыть люк) убивает инженера. За дверью — снова лестница в прихожей, но ловушка теперь отключена. Впереди комната с камином, а если идти дальше, то за окном можно разглядеть (вернее, почувствовать ее пули в своей груди) снайпершу. Блейд спускается по лестнице в прихожей и идет в проем внизу. Через дверь — две книжные полки с картиной. Если подпрыгнуть и нажать <C> у левой полки, то правая, естественно, отодвинется и откроется потайной ход. Внутри героя радушно повстречают два пулеметчика, монитор и три лестницы (две

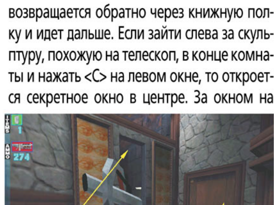




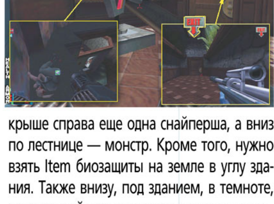
вверх и одна вниз). Первая ведет на чердак и оттуда на заднюю часть крыши здания — там четверо автоматчиков, причем, начинают стрелять, как только Блейд неосторожно высовывает часть головы с лестницы. Вторая ведет на второй ярус в тупик. Третья ведет в подвал с двумя пауками и дверью, для которой нужен простой ключ. Блейд



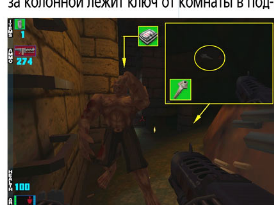
возвращается обратно через книжную полку и идет дальше. Если зайти слева за скульптуру, похожую на телескоп, в конце комнаты и нажать <C> на левом окне, то откроется секретное окно в центре. За окном на

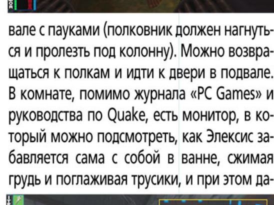


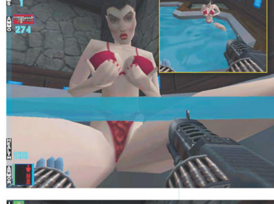
крыше справа еще одна снайперша, а внизу по лестнице — монстр. Кроме того, нужно взять Item биозащиты на земле в углу здания. Также внизу, под зданием, в темноте, за колонной лежит ключ от комнаты в под-



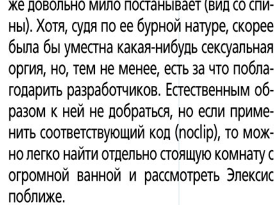
вале с пауками (полковник должен нагнуться и пролезть под колонну). Можно возвращаться к полкам и идти к двери в подвале. В комнате, помимо журнала «PC Games» и руководства по Quake, есть монитор, в который можно подсмотреть, как Элексис забавляется сама с собой в ванне, сжимая грудь и поглаживая трусики, и при этом да-









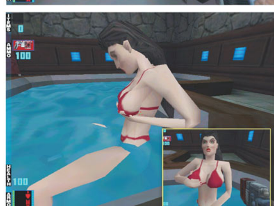


же довольно мило постанывает (вид со спины). Хотя, судя по ее бурной натуре, скорее была бы уместна какая-нибудь сексуальная оргия, но, тем не менее, есть за что поблагодарить разработчиков. Естественным образом к ней не добраться, но если применить соответствующий код (noclip), то можно легко найти отдельно стоящую комнату с огромной ванной и рассмотреть Элексис поближе.

**Blade**: Ты смотри, JC, что творит!





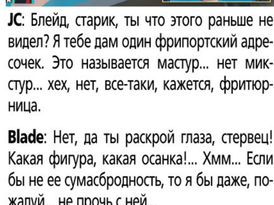


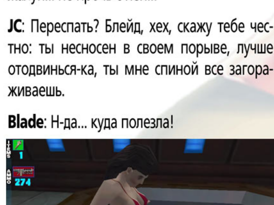
**JC**: Блейд, старик, ты что этого раньше не видел? Я тебе дам один фрипортский адресочек. Это называется мастур... нет мистур... хех, нет, все-таки, кажется, фритюрница.

**Blade**: Нет, да ты раскрой глаза, стервец! Какая фигура, какая осанка!... Хмм... Если бы не ее сумасбродность, то я бы даже, пожалуй... не прочь с ней...

**JC**: Переспать? Блейд, хех, скажу тебе честно: ты несносен в своем порыве, лучше отодвинься-ка, ты мне спиной все загораживаешь.

**Blade**: Н-да... куда полезла!





**JC**: А сейчас вон туда!..

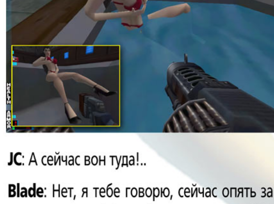
**Blade**: Нет, я тебе говорю, сейчас опять за грудь схватится! А как бы это записать, JC?

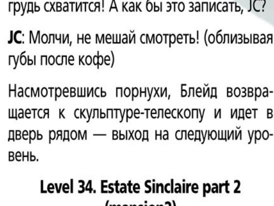
**JC**: Молчи, не мешай смотреть! (облизывая губы после кофе)

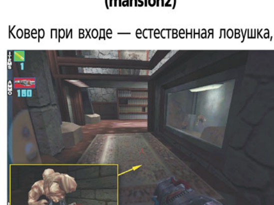
Насмотревшись порнухи, Блейд возвращается к скульптуре-телескопу и идет в дверь рядом — выход на следующий уровень.

### Level 34. Estate Sinclaire part 2 (mansion2)

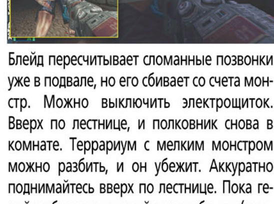
Ковер при входе — естественная ловушка,

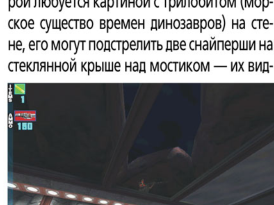


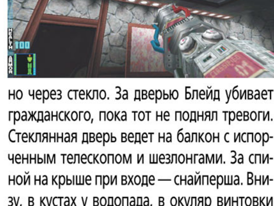




Блейд пересчитывает сломанные позвонки уже в подвале, но его сбивает со счета монстр. Можно выключить электрощиток. Вверх по лестнице, и полковник снова в комнате. Террариум с мелким монстром можно разбить, и он убежит. Аккуратно поднимайтесь вверх по лестнице. Пока герой любуется картиной с трилобитом (морское существо времен динозавров) на стене, его могут подстрелить две снайперши на стеклянной крыше над мостиком — их вид-



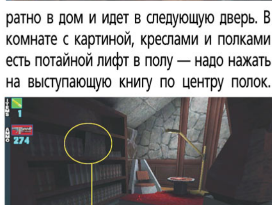




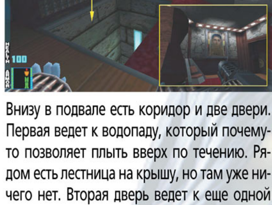
но через стекло. За дверью Блейд убивает гражданского, пока тот не поднял тревоги. Стеклянная дверь ведет на балкон с испорченным телескопом и шезлонгами. За спиной на крыше при входе — снайперша. Внизу, в кустах у водопада, в окуляр винтовки виден охранник. Блейд возвращается об-



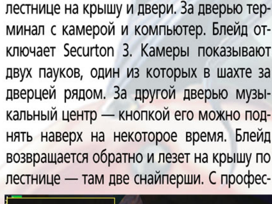
ратно в дом и идет в следующую дверь. В комнате с картиной, креслами и полками есть потайной лифт в полу — надо нажать на выступающую книгу по центру полок.



Внизу в подвале есть коридор и две двери. Первая ведет к водопаду, который почему-то позволяет плыть вверх по течению. Рядом есть лестница на крышу, но там уже ничего нет. Вторая дверь ведет к еще одной лестнице на крышу и двери. За дверью терминал с камерой и компьютер. Блейд отключает Securton 3. Камеры показывают двух пауков, один из которых в шахте за дверцей рядом. За другой дверью музыкальный центр — кнопкой его можно поднять наверх на некоторое время. Блейд возвращается обратно и лезет на крышу по лестнице — там две снайперши. С профес-

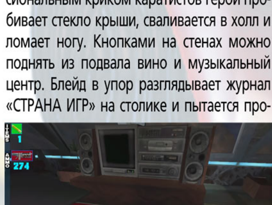


сиональным криком каратистов герой пробивает стекло крыши, сваливается в холл и ломает ногу. Кнопками на стенах можно поднять из подвала вино и музыкальный центр. Блейд в упор разглядывает журнал «СТРАНА ИГР» на столике и пытается про-





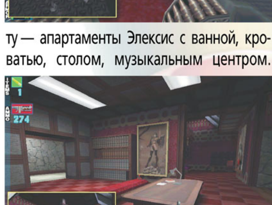
читать символы непонятного для него языка. Затем он нагибается под первым красным лучом и перепрыгивает через второй. Если сработает сигнализация, то придется иметь дело с 4-мя пауками. Через комна-



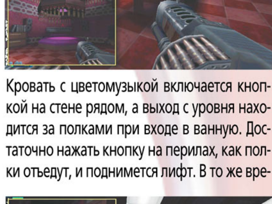


ту — апартаменты Элексис с ванной, кроватью, столом, музыкальным центром.





Кровать с цветомузыкой включается кнопкой на стене рядом, а выход с уровня находится за полками при входе в ванную. Достаточно нажать кнопку на перилах, как полки отъедут, и поднимется лифт. В то же вре-

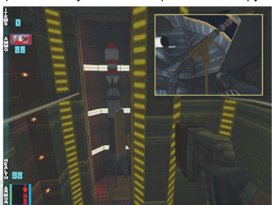




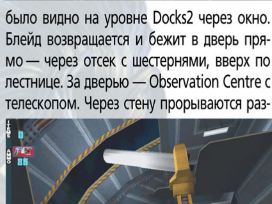
мя в комнате появятся мониторы — целый центр управления — и Блейд разгадает планы Элексис. Остается бежать в лифт.

### Level 35. Munt Phoenix (phoenix)

Если сбегать в дверь прямо и налево, то через отсек будет шахта с ракетой, которую



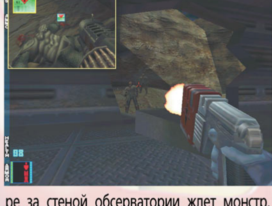
было видно на уровне Docks2 через окно. Блейд возвращается и бежит в дверь прямо — через отсек с шестернями, вверх по лестнице. За дверью — Observation Centre с телескопом. Через стену прорываются раз-

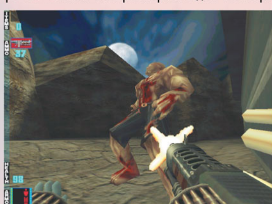


горяченные охранники — полковник вежливо просит их угомониться и у одного из них заимствует зеленую карточку. На пусты-

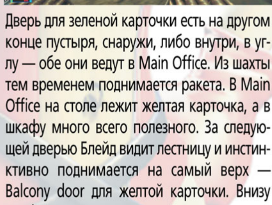


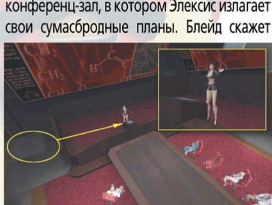
ре за стеной обсерватории ждет монстр.



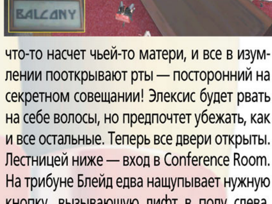


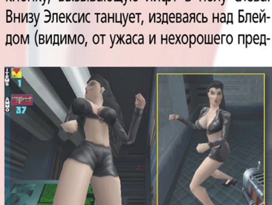
Дверь для зеленой карточки есть на другом конце пустыря, снаружи, либо внутри, в углу — обе они ведут в Main Office. Из шахты тем временем поднимается ракета. В Main Office на столе лежит желтая карточка, а в шкафу много всего полезного. За следующей дверью Блейд видит лестницу и инстинктивно поднимается на самый верх — Balcony door для желтой карточки. Внизу конференц-зал, в котором Элексис излагает свои сумасбродные планы. Блейд скажет





что-то насчет чьей-то матери, и все в изумлении пооткрывают рты — посторонний на секретном совещании! Элексис будет рвать на себе волосы, но предпочтет убежать, как и все остальные. Теперь все двери открыты. Лестницей ниже — вход в Conference Room. На трибуне Блейд едва нащупывает нужную кнопку, вызывающую лифт в полу слева. Внизу Элексис танцует, издеваясь над Блейдом (видимо, от ужаса и нехорошего пред-







чувствия). Герой бежит до конца коридора, за угол и... оказывается, не от ужаса, а для того, чтобы заманить в ловушку — мистер мускул проваливается к Thrall Master, последнему оплоту империи SinTEK.

**JC**: Блейд, не расстраивайся, как я посмотрю, у нее плохой музыкальный вкус... и чувство ритма никуда не годится... да и медведь на ухо наступил.

**Blade**: Однако, у этой дуры набралось мозгов, чтобы заманить меня в очередной раз в ловушку, JC! И это настораживает!

### Level 36 Thrall Master (thrall)

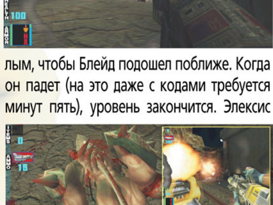
Блейд, отряхиваясь, выбирается из жижи и бежит в лифт. Внизу лежат нетронутые запасы оружия. Как только Блейд выйдет на арену, решетки закроются, и пути назад не будет — Блейд останется один на один с прытким и увертливым гигантом Thrall Master. Он страшен и ловок, как Годзилла, и неуязвим, как Терминатор. Он наводит ужас, когда бежит — в один прыжок достает



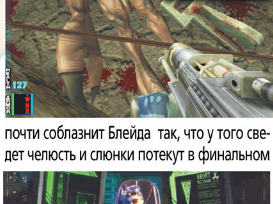
Блейда на другом конце арены. Он хитер и один раз в течение битвы притворится дох-



лым, чтобы Блейд подошел поближе. Когда он падет (на это даже с кодами требуется минут пять), уровень закончится. Элексис



почти соблазнит Блейда так, что у того сведет челюсть и слюнки потекут в финальном



ролике, но все-таки успеет разложиться на молекулы и исчезнуть в одной ей известном направлении. Блейд запишет в своем отче-

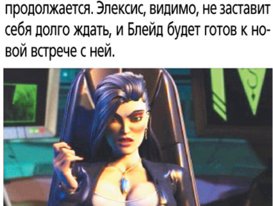


те, что угроза миновала, все запасы U4 конфискованы, а руководители SinTEK посаже-



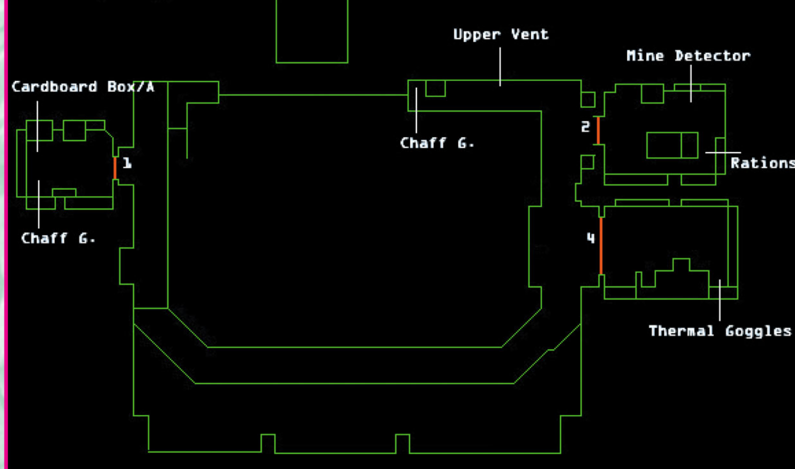
ны далеко и надолго, но расследование продолжается. Элексис, видимо, не заставит себя долго ждать, и Блейд будет готов к новой встрече с ней.





Владимир **ПЫГИН** aka **PnArdy** СИ




## Dock

Выйдя из воды, свяжитесь по рации (вызываемой кнопкой select) с командованием. Ваша первая задача — добраться до лифта. Спуститесь вниз по лестнице и возьмите рацион. Бегите вверх мимо двух охранников, будьте осторожны и не наступайте в лужи — это может привлечь внимание охранников. Дойдя до шахты, спрячьтесь за погрузчиком (справа), до приезда лифта. Когда лифт приедет, подождите, пока из него выйдет охранник. Заходите в лифт.

## Heliport

Первым делом следует вооружиться. Идите направо от лифта, до гор. Ползите вдоль них вверх, чтобы не оставлять следов. Доползите до лестницы, Снэйк заметит камеру слежения (нельзя попадать в радиус ее видимости, будет поднята тревога). Слева от лестницы стоит вездеход, в нем находится socom gun, возьмите его (пока не найдете глушитель, socomom лучше не пользоваться). Если есть желание, можете взять chaff grenade на вертолетной площадке, которая освещается двумя прожекторами... Поднимайтесь по лестнице на второй этаж. Спрячьтесь за колонной (справа), когда охранник повернется к вам спиной, отключите его, воспользовавшись кнопкой "квадрат". В стене (слева) есть вентиляционное отверстие, залезайте в него.

## Tank hangar

Прокрадитесь мимо камеры (справа) и зайдите в комнату №1. Возьмите thermal goggle. Спуститесь вниз по лестнице. Будьте осторожны, внизу находятся два охранника. Ваша цель — добраться до лифта. Подойдя к лифту, вызовите его (чтобы долго не ждать приезда лифта, нажмите повторно кнопку вызова). Зайдите в лифт и езжайте на этаж B1.

## B1 Tank hangar

Бегите вниз к лестнице, залезайте в вентиляцию. Ползите по вентиляции в камеру №2, по пути загляните в камеру №3, там сидит Мэрил. Получив от Darpa карточку Lv1, подождите, пока Мэрил откроет дверь камеры. Оказавшись в коридоре вместе с Мэрил, начинайте отстреливаться от охранников. Лучше делать это в углах рядом с дверью (в смысле — отстреливаться). Когда охранники начинают вбегать в дверь, открывайте огонь; убив одну группу охранников, соберите оставшиеся от них патроны для socom и рационы, снова становитесь в угол и ждите другую. Благодаря такой тактике вы справитесь с охраной без потерь. После боя возьмите патроны в комнатах №4 и №5. Садитесь в лифт и — на этаж B2.

## B2 Tank hangar

В комнате №6 возьмите взрывчатку C4. Будьте осторожны, по всему этажу расставлены ямы-ловушки. Установите взрывчатку в верхнем левом, верхнем правом, нижнем левом углах. Места, в которых следует устанавливать взрывчатку, выделяются по цвету, а также, если по ним постучать, то вы услышите пустой звук. Соберите оружие в комнатах №8 и №9. Бегите в нижний левый пролом. На вашем пути встанут еще две стены, взорвите их.

## №1. Босс Revolver Ocelot

Озерот, как и полагается первому боссу, очень слабый противник, но довольно резвый. Он намного быстрее вас перемещается по комнате, поэтому бегать за ним бессмысленно. Надо подождать, пока он остановится и начнет стрелять. В этот момент и следует стрелять по Озероту. Когда вы сражаетесь с Озеротом, ни в коем случаи не подходите к президенту AT, иначе детонирует взрывчатка, которой он обвязан.

## B2 Tank hangar

Получив от президента карточку Lv2, выходите в пролом в стене. Взорвите стену справа, но в образовавшийся пролом не заходите. Бегите обратно к лифту, будьте осторожны, теперь там разгуливают два солдата. Зайдите в комнаты №10 и №11 (автоматическая винтовка FA-MAS). В комнате №11 — инфракрасные лучи, проползите под ними. Садитесь в лифт и езжайте на первый этаж. Приехав на первый этаж, не выходите из лифта. Свяжитесь с Мэрил (частота 140.15). Езжайте на B1 и сразу же обратно на первый этаж. Справа от лифта открылся проход, но перед тем, как туда идти, загляните в комнаты №12 (возьмите там socom suppresser), №13 (card box), №14(mine detector). После чего аккуратно заходите в проход. Вам следует осторожно пройти через пять инфракрасных лучей. Воспользуйтесь thermal g. Пройдя один луч, остановитесь и подождите, пока поднимется следующий.

Используя thermal g., соберите мины claymore. Бегите вверх.

## Босс №2. Gunner

Как вы, наверное, догадались, это танк, который раньше стоял на первом этаже. Как только вы попадете в радиус его видимости, он начнет стрелять по вам из своей очень большой пушечки. Чтобы подобраться к нему поближе, лучше всего ползти к нему, находясь под прикрытием холма слева. Как только вы приблизитесь к танку, из него вылезет солдат и начнет стрелять по вам из пулемета. Закиньте в люк две гранаты, после чего бездыханный вояка вылетит из танка, у него Снэйк возьмет карточку Lv3.

## Nuke bldg. 1

В этом помещении ни в коем случаи нельзя использовать оружие. Также, если вас обнаружат, то будет пущен ядовитый газ, а это означает смерть. Как только вы попадете в nuke bldg., командование назовет вам координаты Наташи Романенко (141.52). Подождите, пока мимо вас пройдет охранник, бегите налево к лестнице. Поднимитесь на второй этаж и быстро бегите к лифту, пока вас не заметил охранник, находящийся справа. Езжайте на B1.

## B1 nuke bldg

Зайдите в комнату №15. Охранника, находящегося в ней, лучше застрелить. Возьмите в комнате №16 nikita launcher и ракеты для нее. Поднимайтесь на B2.

## B2 nuke bldg

В коридоре №17 пол находится под напряжением, поэтому пройти по нему невозможно. Чтобы его обесточить, нужно взорвать трансформатор в комнате №18. Для этого воспользуйтесь nikita launcher. По пути к трансформатору установлены камеры, лучше сначала уничтожить их, а потом трансформатор. Не забывайте пополнять запасы воздуха, так как вы находитесь в камере, наполненной газом. Когда пол будет обесточен, возьмите в комнате №19 противогаз. Направляйтесь в лабораторию Otacona.

## Босс №3. Ninja

С первого взгляда Ниндзя может показаться очень сильным противником, так как он способен отбить своим супер мечом практически все ваши атаки с применением оружия. Кроме того, он может нанести существенный урон здоровью. Чтобы убить его с минимальными потерями, следует вызвать его на «честный бой», для этого врежьте ему по физиономии. После чего растроганный Ниндзя спрячет свой «кладинец». Теперь убить его не составит труда.

## B2

После победы над Ниндзя описавшийся Отакон даст вам карточку LV4. Посетите комнаты №21 и №22 (night vision goggles). Езжайте на B1. Зайдите в комнату №15. Охранник у левой стены — переодетая Мэрил. Когда она вас увидит, то убежит в женский туалет (бедненькая). Бегите за ней. После продолжительной беседы вы получите от Мэрил карточку Lv.5. Идите с Мэрил в проход №23.

## Босс №4. Psycho Mantis

Мантис по сложности прохождения может потягаться с последним боссом, с этим ГАДОМ вам придется изрядно повозиться. Первым делом Мантис с помощью своей способности проникать в мозг людей заставит Мэрил застрелить вас. Поэтому Мэрил следует аккуратненько «отключить», лучше всего воспользоваться удушающим приемом. Когда Мэрил «выйдет из игры», следует заняться телепатом. Драться с Мантисом лучше, когда на вас надеты Thermal goggles, тогда он не сможет воспользоваться stealth camouflage. Атаки Мантиса повторяются в циклическом порядке. Сначала он будет кидать сгустки энергии; чтобы от них увернуться, следует непрерывно бегать по комнате. Остальных атак можно избежать, лежа на полу. Под номером два у Мантиса идут кресла, которые он раскручивает вокруг себя, используя их как щит. После манипуляции с креслами Мантис запустит в вас бюстами. Вазы гадюка использует как самонаводящиеся ракеты. Когда вазы улетят на место, стартанут бумерангоподобные оленьи рога (!!!). Завершающей цикл атакой будет грациозный полет картин. И все это станет повторяться вновь и вновь... Посоветовать, в какой момент следует атаковать Мантиса-психопата, очень сложно, каждый должен выбрать свою индивидуальную тактику. Через некоторое время Мантис снова заставит Мэрил напасть на вас. Воспользуйтесь тем же приемом, чтобы «отключить» ее. Но Мантис на этом не остановится, он заставит Мэрил застрелиться. Придется еще раз «вырубить» бедняжку. Когда ваша подруга успокоится, начнется заскок у бедняги Мантиса. Он будет беспорядочно летать по комнате и пускать в вас сгустки энергии. Когда он станет летать, бегайте за ним, непрерывно нанося удары, тогда он не сможет в вас кинуть сгустком энергии. Как только у Мантиса останется совсем чуть-чуть энергии, он окончательно сбрендит и начнет запускать в вас все предметы одновременно. Убьете вы его или нет, зависит лишь от вашей удачи...

## Cmnder room

Перед смертью Мантис откроет вам секретный проход, идите туда.

## Cave

В пещере воспользуйтесь прибором ночного видения. Следуйте за Мэрил, по пути отстреливая волчков. Если хотите посмеяться, то, когда к Мэрил подойдет щенок, ударьте его, тогда вам объяснят, что обижать животных нехорошо.

## U. Grnd pssge

Разминируйте мины на земле. Подойдите к Мэрил. Мэрил попадет под обстрел снайпера и будет серьезно ранена. Вы не сможете приблизиться к ней из-за снайпера. Чтобы от него избавиться, нужна снайперская винтовка (клин клином вышибают), которая находится в комнате №24.

## Armory

В комнате со снайперской винтовкой находятся инфракрасные лучи, будьте осторожны. Взяв винтовку, бегите обратно в u. grnd pssge.

## U. Grnd pssge

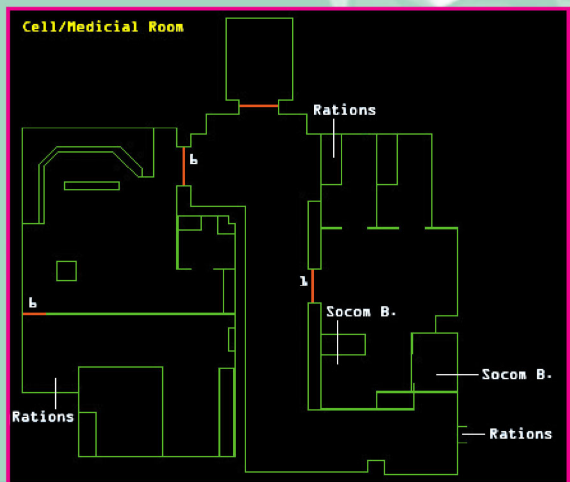
Застрелите снайпера из снайперской винтовки. Бегите вверх к двери, где вас захватят в плен.

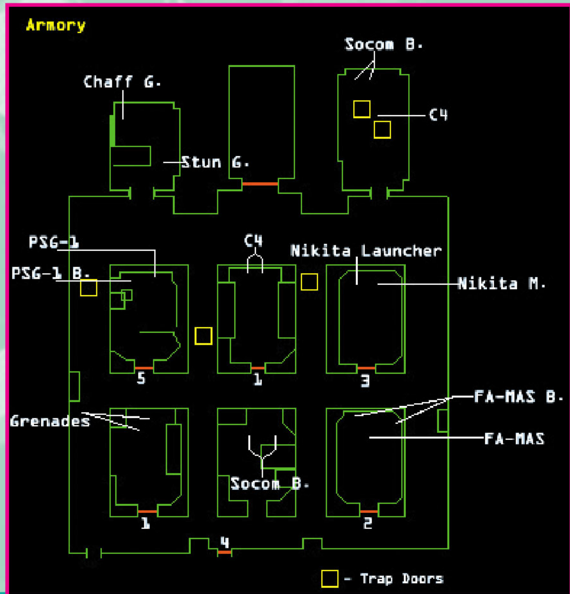
В плену вас будет пытать Озерот. Оттого, сдадитесь вы или нет, будет зависеть, останутся живы Мэрил или Отакон. После нечеловеческих мучений вас отправят в камеру. Когда охранник убежит в туалет (бедняга), к вам придет Отакон или Ниндзя. Если придет Отакон, то он даст вам кетчуп, шарф снайпера и карточку Lv6. Ниндзя же просто взломает дверь. Пока охранник в туалете, ложитесь на пол и раздавите кетчуп. Прибежавший охранник примет кетчуп за кровь и откроет камеру, в этот момент его следует удушить. За штуковиной, на которой вас пытали, в коробке лежит ваш инвентарь. Теперь, когда у вас есть карточка Lv6, можно взять фотоаппарат в проходе, который вы ранее взорвали. Идите обратно к двери, около которой вас схватили, по пути обязательно собирайте патроны к famas. Зайдя в башню, бегите по коридору. Вас заметит камера, и будет поднята тревога. Возьмите веревку и стингер. Быстро поднимайтесь вверх по лестнице. За вами устремится около полусотни охранников, которые будут преследовать вас до самой крыши.

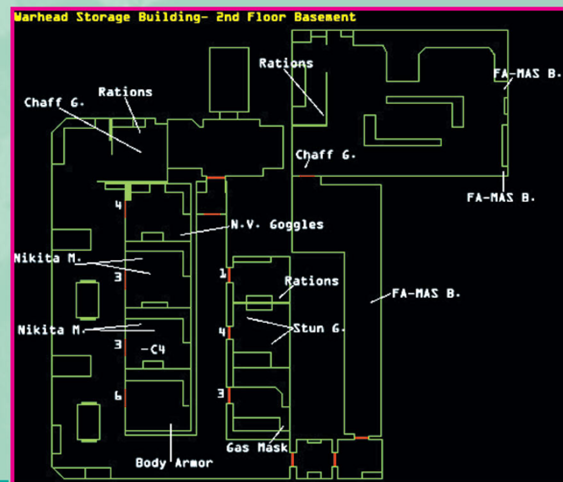
## Roof /comm. Twr

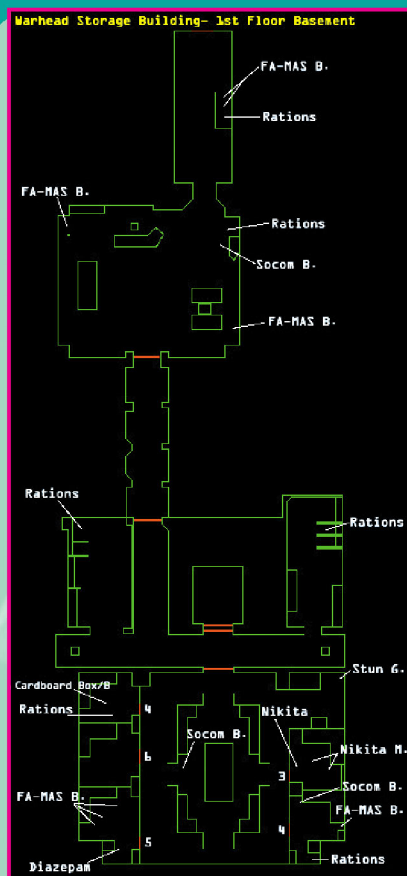
На крыше находится спутниковая антенна,

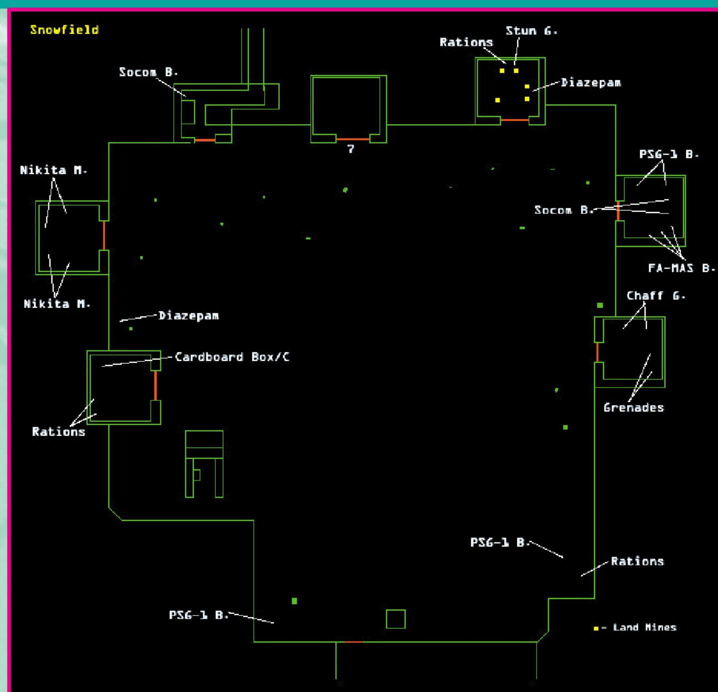


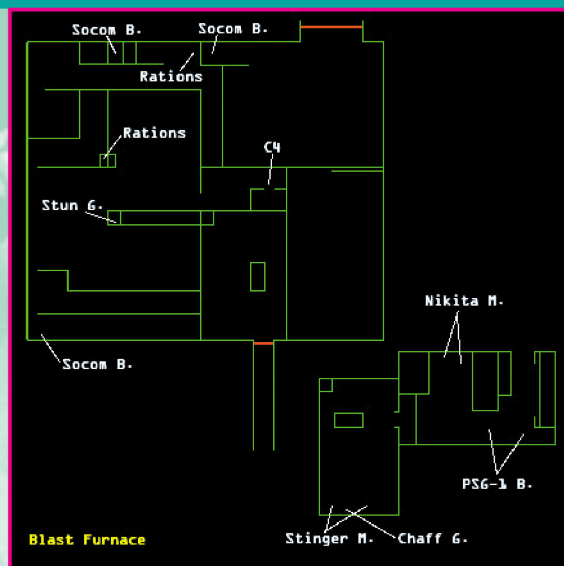






как только вы приблизитесь, на нее обрушится целый град ракет. И появится Liquid на вертолете. Пока вы еще живы, привязывайте веревку к краю и прыгайте вниз. Когда вы будете спускаться вниз, назойливый Liquid будет стрелять по вас из пулемета.

## Walkway

Благополучно приземлившись, оглянитесь по сторонам. Вверху стоят три автоматчика. Если попытаетесь к ним приблизиться, они откроют огонь. Чтобы их убить, воспользуйтесь снайперской винтовкой. Опять появится Liquid, быстро бегите в comm. Twr b.

## Comm. Twr b

Спускайтесь вниз по лестнице. Добежав до провала, бегите обратно. Около лифта появится Отакон, который откроет проход наверх. Поднимайтесь вверх по лестнице, на многих этажах установлены камеры. Наверху соберите патроны для стингера и готовьтесь к бою. Выходите на крышу.

## Босс №5. Hind

Лань, которую пилотирует Liquid, следует спустить с небес на землю. Для этого понадобится стингер. Тактика прохождения босса очень проста. Стреляйте из стингера по вертолету. После чего прячьтесь за двумя баллонами от его пулеметной очереди. Повторите этот прием несколько раз, и Liquid шмякнется со своей газелью вниз.

## Comm. Twr b

После победы спускайтесь к лифту. Вызовите его и езжайте на первый этаж. Отакон выйдет на связь и сообщит, что с вами в лифте едут четыре подручных Liquida в stealth camouflage. Догадайтесь, что с ними нужно сделать. Выходите на свежий воздух. На улице вы сразу же попадете под прицел Sniper Wolf.




## Босс №6. Sniper Wolf

Разделаться с любимой Отакона можно двумя способами. Первый — это посостязаться с ней в умении стрелять из снайперской винтовки. Второй — более легкий и безопасный. Спрячьтесь за скалой справа и стреляйте из nikita launcher. Направляйте ракету прямо под ножки очаровательного снайпера. Ракету лучше всего пилотировать, переключившись на вид от первого лица. Когда вы управляете ракетой, стоит учитывать, что она не может преодолевать слишком крутые горы.

## Snow field

После душераздирающей сцены гибели Sniper Wolf, когда придете в себя. Соберите в округе патроны. Зайдите в левую верхнюю дверь. Спуститесь в подвал. Insert DISC 2.z

## Blast furnace

Избавьтесь от охранника, шныряющего туда-сюда. После этого взорвите из nikita launcher груз от крана. Переходите по карнизу на другую сторону. Спускайтесь вниз по лестнице и заходите в большую дверь. Подойдите к пульту управления подъемника и запустите его. Как только подъемник тронется, сверху спрыгнут два охранника. Разделайтесь с ними. Садитесь в следующий подъемник и езжайте вниз. Идите вверх в warehouse.

## Босс №7. Raven

Это тот отморозок, которого вы не добили, когда сражались с танком. Ravena можно убить несколькими видами оружия, но наиболее оптимальным выбором будет стингер. Когда вы отнимите у Ravena больше половины энергии, он начнет бегать за вами с удвоенной скоростью. Так что будьте осторожны.

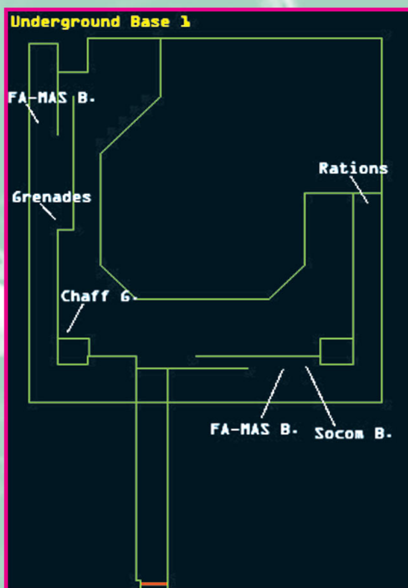
## Warehouse

Откройте дверь карточкой Lv7, которую дал вам Raven перед своей кончиной.

Бегите вверх, будьте осторожны, на полу расставлены ямы-ловушки. Вокруг лестницы расставлены камеры, взорвите chaff grenade, чтобы парализовать их. Поднимайтесь по лестнице.

## U. Grnd. Base

Вот он, великий и ужасный Metal Gear Rex. Вам следует взобраться на эту махину. Для этого воспользуйтесь лестницами, прикрепленными к нему. Взобравшись на вершину гиганта, посмотрите в бинокль на комнату напротив. Узнаете сладкую парочку, находящуюся в ней? Это два друга Liquid и Ocelot, которые ломают головы, как запустить Metal Gear. Бегите к ним. После того, как Ocelot стреляет в Снэйка, тот ранит PAL key. Итак, Ocelot и Liquid забаррикадировались в своей будке, поднята тревога, а PAL key валяется где-то внизу. Первыми делом, следует найти PAL key. Он может находиться на первом этаже в воде; чтобы его найти, просто пробегите из одного конца канала в другой. А также внизу его может утащить мышь. Тогда вам придется изрядно побегать за грызуном, чтобы он отдал вам PAL key. Найдя PAL key, вернитесь обратно в комнату контроля Metal Gear. Вставьте желтый PAL key в желтый компьютер. Теперь нужно раздобыть еще два ключа, синий и красный. PAL key не простой ключ, а температурный. Чтобы он поменял свой цвет, нужно поместить его в соответствующие условия. Например, чтобы он стал синим, необходимо поместить его в помещение с холодной температурой (warehouse), а чтобы стал красным, нужно поместить его в самое пекло (blast furnace). Сначала отнесите PAL key в warehouse, вставьте его в синий компьютер. А потом отнесите его в blast furnace. Когда будете менять цвет у PAL key, следует обязательно выбрать его в инвентаре. Как только вы вставите последний ключ в компьютер, в помещении закроются двери и будет пущен газ. Надевайте противогаз и связывайтесь по рации с Отаконом, через некоторое время Отакон откроет дверь. Выйдя из комнаты, вы увидите драпающего Liquid, бегите за ним.




## Босс №8. Metal Gear Rex

Liquid сидит внутри Metal Gear и хочет разорвать вас на мелкие кусочки. Он вооружен лазерами, ракетами, пулеметами, в общем, все по полной программе. Убивать Rexa следует в два приема. Сначала нужно взорвать из стингера круглую штуковину, находящуюся на его плече. Для этого взорвите несколько chaff grenade, чтобы парализовать Metal Gear. После чего стреляйте по нему из стингера. Когда вы взорвете часть Metal Gear, появится Ниндзя, который в скором времени скончается. Чтобы добить Metal Gear, спрячьтесь за бочками в нижнем левом углу, там он не сможет вас заметить, и расстреляйте его из стингера.

## Босс №9. Liquid

После уничтожения Metal Gear предстоит еще одна схватка с самим Liquidom. Все, что от вас требуется, это всего лишь победить его врукопашную. Что сделать довольно просто, так как Liquid является довольно слабым противником (после Rexa нам никто не страшен).

Спустившись с Metal Gear, бегите вслед за вторым героем. Добежав до джипа, подождите, пока его заведут, не забывайте расстреливать охранников. Когда вы будете ехать на джипе, вас будут останавливать солдаты, от них следует очень быстро избавляться. Через некоторое время вас догонит Liquid (вот гад живучий!). Вам нужно уничтожить эту поганку раз и навсегда. Стрелять по Liquid лучше, переключившись на вид от первого лица. Проследуйте с ним до конца туннеля.

## Оружие.

***Socom gun***
Первое оружие, которое вы найдете, используется на протяжении всей игры.

***Famas***
Автоматическая винтовка. Ее лучше использовать против больших скоплений врагов и боссов.

***Psg***
Снайперская винтовка. Способна поражать врагов на больших расстояниях. Убивает любого солдата с первого выстрела. Обладает одним существенным недостатком: когда вы прицеливаетесь, то прицел дрожит (вы же хотели реализма), и становится очень сложно прицелиться.

***Remote-controlled-missile (nikita launcher)***
Радио управляемые ракеты. Когда вы стреляете из этого оружия, то вам под контроль дается управление ракетой. С помощью rct можно уничтожить далеко расположенные цели. У rct может закончиться топливо.

***Stinger missile***
Стингер, он где угодно стингер.

***Grenade***
Гранаты — самое редко используемое оружие. Кроме того, они мало эффективны.

***Chaff grenade***
Гранаты после взрыва, они парализуют всю электрическую технику врага. Самое эффективное оружие против камер.

***Stun grenade***
По идее, stun grenade должны ослеплять врагов, но они, почему-то, никого не ослепляют.

***C4*** Взрывчатка, способная взрывать некоторые стены.

***Claymore***
Совершенно бесполезное оружие.

## Предметы

***Ration***
Восстанавливает часть здоровья.

***Diazepam*** Наркотики.

***Cigarettes***
Отбавляют часть здоровья.

***Mine detector***
Позволяет узнать направление мин.

***Thermal goggles***
Зрение в инфракрасном диапазоне.

***Night-vision goggles***
Прибор ночного видения. Позволяет видеть в темноте.

***Magnifying scope***
Бинокль. Позволяет видеть на более дальнюю дистанцию.

***Gas masc***
Противогаз. В противогазе вы сможете дольше находиться в помещениях, наполненных газом.

***Card box a, b, c***
Коробка. В коробке можно незаметно передвигаться по вражеской территории.

***Body armor***
Бронежилет. Снижается урон от вражеских попаданий.

***Id card***
Карточка. Позволяет открывать запертые двери.

## 10 полезных советов начинающему шпиону

*1. Ваши враги могут видеть и слышать, поэтому следует передвигаться очень осторожно.*

*2. Если вас заметит противник, то лучше не вступать в бой, а попытаться скрыться.*

*3. Не следует попадать в радиус видимости камер, будет поднята тревога.*

*4. Лучший способ нейтрализовать камеры — это взорвать chaff grenade.*

*5. Перед основной игрой лучше потренироваться в тренировочном режиме. Так вы сможете изучить повадки врагов.*

*6. Если поднята тревога, не пытайтесь перестрелять всех охранников, так как они будут появляться до бесконечности.*

*7. Будьте осторожны с взрывчаткой при подрывных работах.*

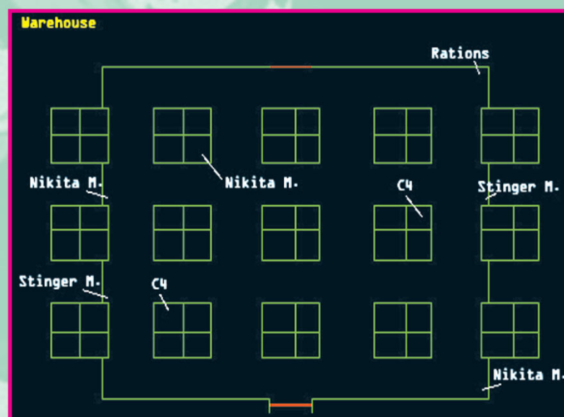
*8. Берегите патроны.*

*9. Не курите, помните, Минздрав предупреждает: курение опасно для вашего здоровья.*

*10. Самый главный совет: сохраняйте терпение!!!*

**СИ**

Роман **СТЕФАНЦОВ**



# FALLOUT 2

2 ЧАСТЬ

### 1. AROYO

Пройдя храм и подтвердив свое право называться Избранным, вы сразу же попадаете в кипучую жизнь второго FallOut'а.

Первое задание можно получить у вашего (полагаю, читатель не обидится, если я буду в дальнейшем отождествлять его с героем?) кузена Нагара. Собака находится наверху в западной части деревни. Для того чтобы выполнить задание? надо подойти к собаке, и она последует за вами. Если двигаться осторожно, то можно избежать стычки с geck'ами. Вернувшись в центр деревни, надо поговорить с владельцем собаки, и задание будет засчитано.

Некоторое время назад в деревне появился торговец Vic, который среди прочего хлама принес несколько фляжек из 13-го бомбоубежища. Предполагается, что он может обладать некоторой информацией об этом бомбоубежище. Vic живет в Klamath, но найдете вы его в Den'e (см. пункт Den).

Получить кремень для того, чтобы охранник у моста мог заточить копье героя. Кремень можно раздобыть у вашей тетушки, живущей в хиже в левом нижнем углу центральной части деревни. Камень можно выкрасть или выменять на пару мешков с лечебным порошком. Получив кремень, вернитесь к охраннику, и он заточит ваше копье.

Уничтожить хищные растения в огороде шамана. Здесь все просто — взять и уничтожить. Только не стоит забывать периодически лечиться у шамана. Шаман может производить лечащий порошок, но для этого ему нужны компоненты.

Доставить G.E.C.K. в родную деревню. G.E.C.K. находится в 13-ом бомбоубежище, о местоположении которого вы узнаете в дальнейшем.

### 2. KLAMATH И TOXIC CAVES

В гостинице, принадлежащей Ардин Бакер, вы встретите пьянчужку по прозвищу Whiskey Bob. Купив ему выпить, вы получите небольшую работенку — заправить его самогонный аппарат. Для этого проследуйте в южный сектор города, там вы найдете одинокую избушку с самогонным аппаратом внутри. На полу валяются поленья — суньте их в топку аппарата. Вроде все просто, но будьте осторожны при встрече с обитающими вокруг избушки gecka'ми.

Вернувшись в гостиницу, поговорите с ее владелицей — она посетует, что пропал ее муженек, и подкинет вам информацию о том, где его можно найти. Придя в Toxic Caves, вам придется расправиться с десятком золотых geck'ов, и тогда вы освободите горе-охотника Смайли, спрятавшегося от этих тварей в контрольном пункте подземной базы. Как только вы вернетесь в Klamath, благодарный Смайли научит вас премудростям освежевания geck'ов.

3. Все в той же гостинице можно получить еще одно задание — слабоумный Торр попросит защитить его коров от скорпионов. Задание заключается в истреблении небольшого количества маленьких скорпионов и легко выполняется однозарядным ружьем, позаимствованным в доме Вика, либо копьем или голыми руками.

5. Братья... обитающие в домике между баней и забегаловкой «Golden Gecko», обещают подкинуть пару монет за похищение коров из стада Торра. Согласившись на эту работу, подойдите к Торру и скажите, что пара коров упала с обрыва. Пока он уйдет проверять ваши слова, дело будет сделано. Если вы уж решили выполнить это задание, зайдите после его выполнения в гостиницу Бакер. Там вы узнаете, что Торр куда-то пропал. Найдете вы его в... секторе города, у разбившегося вертолета.

4. Далее ваш путь лежит в западный сектор городка — там, в лагере охотников на gecko, есть заполненный крысами дом с запертой дверью, ведущей к заброшенному кварталу. Проникнуть туда можно следующими способами: в центральной части города бродит собака, если ее накормить мясом, то в обмен достанется ключ от этой самой двери. Или его можно получить, пообещав охотнику, охраняющему дверь, разобраться с крысами. В конце концов, можно подобрать отмычку или взорвать дверь. В запертой части города находится вход в катакомбы, где сидит огромная крыса розового цвета, одержимая манией величия. Ее убийство и является целью задания. Выйдя из катакомб по другую сторону ограды лагеря охотников, вы найдете автомобиль, на заднем сидении которого лежит деталь от машины. Она вам пригодится. :-)

Что ж, больше вам нечего делать в этом захудалом городишке, вас ждут более серьезные приключения. :-)

### 3. DEN

Посмотрев на доску объявлений у входа, вы узнаете кое-какую информацию о городе. Затем идите к казино Бекки, находящемся восточнее входа в город. Хозяйка казино даст вам пару заданий — для начала выбить деньги у Фреда. Найти его можно в доме южнее казино. Денег у него только 100 долларов, и он не прочь занять у вас. Не стоит заниматься благотворительностью больше, чем он того заслуживает, возьмите эти 100 долларов и отнесите Бекки (если вы выполнили этот квест подобным образом, то через некоторое время вы получите от Фреда небольшой сюрприз. :-)

С радостью приняв хотя бы половину тех денег, которые она уже и не надеялась получить, Бекки даст второе задание — вернуть ее книгу, которую «зажал» Дерек. Этого наркомана можно встретить в заведения Мамаши. Ничего умнее, чем потерять книгу, он сделать не мог. Теперь ее придется искать по всей восточной части города. На самом деле книга, обычно, лежит в одном из четырех мест — возле кучи мусора перед церковью, либо в туалете, либо на кладбище или за зданием церкви.

В домике вместе с Фредом живет один подозрительный тип — он торгует разным барахлишком, которое ему тащат отовсюду местные дети, в чем он откровенно признается. И никто не обидится, если вы сделаете с этим недоделанным мафиози то, что он заслуживает. Более того, это не только не вызовет никаких сложностей, но и поднимется вашу карму, а капиталовложение из пары пуль в становление подрастающего поколения Den'a окупится кожаной броней, магнумом и винтовкой — этот стандартный набор Фреда сильно поможет вам на первых порах.

Работенку можно получить и у Лары — предводительницы банды, дислоцированной в здании юго-западнее казино. Лара дает задание выяснить, что находится в церкви в восточной части города, охраняемой ее соперником — Тайлером. Для этого надо подойти к охраннику у двери и представиться посланцем их с Ларой босса — Метцера. Вас пропустят внутрь, где, осмотрев ящики, вы узнаете, что внутри них содержаться какие-то химикаты, скорее всего, сырье для создания наркотиков.

Следующим заданием Лары будет получить разрешение от Метцера начать войну с бандой Тайлера. В этом нет ничего сложного — достаточно подойти к Метцеру, поговорить с ним на эту тему и получить подтверждение.

Получив утвердительный ответ, Лара попросит вас разведать слабые стороны банды Тайлера... Слабость банды заключается в том, что один из членов банды выиграл в казино, и они собираются это отпраздновать — тайну вам наивно поведает охранник Тайлера.

Лара предложит вам поучаствовать в нападении. Этот вопрос уже обсуждался в советах в прошлом номере.

Наконец-то вы находите след Вика. Он задолжал главарю работорговцев — Метцеру, и его держат в здании гильдии. Освободить Вика из долговой ямы можно так: Метцер согласится освободить Вика, если он (Вик) починит его (Метцера) приемник. Узнав это, получите разрешение поговорить с Виком и отдайте ему рацию, предусмотрительно прихваченную в его (Вика) доме. Теперь останется только найти эту самую тысячу долларов — это последнее условие, при котором Метцер отпустит Вика.

Второй вариант — отправить работорговцев туда, где им самое место. Особого труда это не вызовет (они вооружены 9мм пистолетами, Метцер — обрезом), причем, можно получить поддержку банды Лары (если только вы выполнили ее задания). Для этого начните бой на улице и постарайтесь сделать так, чтобы товарищи Лары увидели вас во время боя. Правда, толку от них не густо, но, по крайней мере, они будут отвлекать часть банды на себя. После этого зайдите к Бекки — в знак благодарности предложит вам тысячу долларов (отказ от денег, опять-таки, повышает карму).

Зайдите в заведение Мамаши, перекиньтесь с ней парой слов. Она попросит вас о небольшом одолжении — доставить Смитти его омлет. В благодарность Смитти подарит вам целый стимпак. :-)

В заведении Мамаши можно поболтать со Стейси, она расскажет вам печальную историю о своем коте, за что вы получите 200 очков.

Хотите прокатиться по пустыне на автомобиле? Он к вашим услугам... Вот только надо найти одну запчасть — контроллер топлива. Эта деталь находится у Скиттера — механика из Gecko (см. главу Gecko). Доставив ее Смитти и заплатив 2000 долларов, вы станете счастливым обладателем автомобиля. Причем, за некоторую сумму Смитти согласится проапгрейдить ваш автомобиль на предмет сокращения потребления топлива — для этого нужна деталь, найденная в Klamath'e. Еще один апгрейд можно сделать у монаха на базаре NCR.

Владелец заведения «Дыра» в восточной части города попросит вас разведать секрет необычайной дешевизны алкоголя Бекки. Для этого вернитесь в казино Бекки и постойте возле двери в подвал. Охранник вас туда не пустит, но через некоторое время он покинет свой пост, чем вы и воспользуетесь. Спустившись в подвал, вы обнаружите самогонный аппарат. Далее заказчик попросит вас уничтожить производство алкоголя. Вы можете выполнить это поручение (уничтожив аппарат) или убедить владельца гостиницы покупать алкоголь у Бекки.

Если придти ночью в разрушенный дом справа от филиала Братства Стали, то встретите там призрак некой Анны — ее душа никак не может обрести покой, так как кто-то похитил семейную реликвию — золотой медальон. Дальше ваш путь лежит в заведение Мамаши — она поведает, что в заброшенном доме некоторое время назад обитал некий парень.

Найти его не составит труда — этот оболтус в косухе и джинсах торчит у казино Бекки возле прохода в восточную часть города. Полученный медальон (решите этот вопрос по собственному желанию :-) верните призраку Анны и похороните ее останки на кладбище (используйте лопату на могиле Анны, положите в нее кости и закопайте).

Больше в этом городе делать нечего, можно смело двигаться вперед, навстречу дальнейшим приключениям.

### 4. MODOCK И GHOST FARM

1. Фермер, живущий в здании справа от входа в город, подкинет работенку — надо спасти коров от волков. Учтите, волков много. Плата составит 1000 долларов минус 100 за каждую погибшую корову.

Негр Фаррел, живущий в северной части города, просит очистить его огород от животных. Полагаю, несколько крыс не вызовут большой проблемы?

Одновременно два человека попросят найти одни и те же золотые часы. Корнелиус, живущий в... подозревает, что его золотые часы стащил Фаррел. Фаррел же говорит, что он этого не делал и тоже просит найти эти часы для подтверждения своей невиновности. Часы, как это ни странно, находятся в туалете... Точнее, в выгребной яме. Для того чтобы достать их, спуститесь в выгребную яму (что поделаешь, это не я придумал, :-) заложите шашку динамита к завалу в северной стене... и быстро вылезайте, иначе взорветесь прямо там (что же такое едят жители Modock'a?). Теперь посмотрите, что вы сделали с деревней... и лезьте в развалины выгребной ямы — теперь проход свободен, в самой дальней части подзе-



мелья вы обнаружите большую крысу-мутанта и эти самые часы. Как с ними поступить теперь — ваше дело.

Обещая сообщить, где найти G.E.C.K, местный шериф, священник и мэр в одном лице — Джо поручает вам расследовать странные события на ферме призраков, находящейся к северо-востоку от Modok'а, и представить ему отчет.

Попав туда, вы обнаружите, что ферма захвачена людьми, только что вышедшими из бомбоубежища. Они не выносят дневного света и вынуждены жить в подземелье. Они просят героя передать в Modoc записку. В записке говорится о том, что подземные жители хотят мира с гражданами Modoc'а и предлагают вести торговлю. Джо не верит им, так как ферма окружена кольями с насаженными на них трупами. Кроме того, куда-то пропал бывший владелец фермы — Карл. Джо предупреждает, что через месяц они нападут на заброшенную ферму. Подземные жители расскажут вам, что трупы — фальшивка, они сделаны из коровьих шкур для того, чтобы отпугивать непрошеных гостей. Бывший же владелец, по завереньям главы подземных жителей, подался на северо-восток. На самом деле, это ложная информация — Карл беспробудно пьянствует в Den'е у Мамаши. Таким образом, путь вашего героя теперь лежит в Den. Найдя Карла и передав ему, что он может вернуться домой, и, навестив после этого Джо, вы спасете обитателей подземелья фермы призраков и получите от их лидера штурмовую винтовку в качестве признания ваших заслуг. Между делом, Джо обманул вас — он не имеет ни малейшего представления о том, где можно найти G.E.C.K. Неудачная шутка, не так ли?

Безутешный отец Балтас просит найти его пропавшего ребенка. Подозревают, что ребенок провалился в колодец, но это не так — спустившись в колодец (с помощью веревки), вы обнаружите духовое ружье и несколько монет. Присвоение этих монет уменьшает карму, а ружье ни в коем случае не показывайте отцу — он решит, что навсегда потерял сына, и квест будет засчитан. На самом же деле, Джонни находится среди других детей возле подземного озера в заброшенной ферме. Услышав фамилию своих родителей, он согласится пойти домой. Для этого необходимо получить разрешение вожака подземных жителей, которое он, безусловно, даст, если вы выполнили предыдущий квест. Если же — нет, то скажите ему, что Джонни болен страшной болезнью и, если его не изолировать, то он заразит всех окружающих.

## 5. VAULT CITY

Прежде чем ломиться в центр города, разберитесь с территорией за воротами, там есть чем заняться.

Обитатель предместий Vault City мистер Смит жалуется на отсутствие орудий производства. Помогите бедолаге, купив ему плуг (plow) в магазине через дорогу.

Не прилагая усилий, можно получить еще немного экспы — возле бара стоит грустный малыш, потерявший свою куклу. Кукла лежит за правой стеной бара. Найдя ее, верните малышу.

В палатке рядом с дорогой лежит больной Чарли. Использовав на нем упаковку rad-away и свои познания в медицине, вы вылечите его и приобретете пару сотен очков.

Обладая познаниями в ремонте аппаратуры, вы можете починить autodoc в больнице.

Аманда просит найти ее пропавшего мужа Джошуа. Он попал в рабы Vault City за какие-то провинности. Обратившись начальнику Servant Allocation Center Старку, вы узнаете, что он (Джошуа) переведен в Corrections Center. Направляйтесь туда и поговорите с Баркусом — договоритесь об освобождении Джошуа за некоторую сумму или вовсе бесплатно, если уже вы стали гражданином.

Где искать информацию об одном бомбоубежище, кроме как в другом бомбоубежище... Надеясь хоть что-нибудь узнать о Vault 13, вы решаете проникнуть в Vault 8, находящийся в Vault City. Однако, только гражданам Vault City разрешено спускаться в бомбоубежище.

Просто проникнуть в Vault City не сложно — достаточно подойти к КПП без брони, т.е. в синем костюме с цифрой «13» на спине, и без лишних вопросов получить дневной пропуск. Кстати, у помощника коменданта (Скив) можно купить и фальшивое гражданство (а потом сдать его же начальнику. :-) Для того же, чтобы стать полноправным гражданином, необходимо пройти тестирование у... Требования «достаточно» высоки — даже обладателю 10 очков ума и чувствительности это может не удастся. Судя по всему, главное требование — большая удача. Другой вариант — поработать на правительство города и получить гражданство в обход теста. Снимите броню, положите в карман фляжку с логотипом 13-го бомбоубежища, обратитесь к Первой Гражданке Линет. Рассказав ей печальную историю своего рода, получите задание разобраться с атомной электростанцией в Gecko, которая загрязняет окружающую среду своими выбросами (см. пункт Gecko), после чего она пообещает сделать вас гражданином. Надо сказать, что она сама не знает, чего хочет, так как гражданства вам от нее не видать, вне зависимости от того — почините вы реактор или взорвете его. Поэтому второй разговор между вами будет иметь смысл лишь после получения статуса гражданина (далее см. пункт Gecko).

При входе в Vault City заверните в первый бар. Спросите у барменши настоящих алкогольных напитков, и после короткого разговора она поручит принести вам десяток бутылок пива и чего-нибудь покрепче.

На перекрестке в центре города стоит некий подозрительный тип, вещающий о несправедливости социального устройства Vault City.

Прикинувшись сочувствующим, вы получите поручение доставить чемодан главе одного из мафиозных кланов New Reno — Бишопу. (до возвращения с этого задания можно сдать этого типа Линет, сказав, что он работает на NCR). Если вы попросите денег за это задание, то у вас возникнут проблемы с Бишопом — он найдет в чемодане записку о вашей неблагонадежности. Каковы будут ваши дальнейшие взаимоотношения с Бишопом — решайте сами, но вот с его женой настоятельно советую познакомиться. Она проведет вас (вне зависимости от пола персонажа) в их опочивальню, и некоторое время спустя вы услышите, что во сне она бормочет код от сейфа. Пройдите в последнюю (самую западную) комнату и вскройте сейф (предварительно устранив ловушку). Там вы обнаружите карту с расположением базы бандитов, регулярно совершающих набеги на Vault City, и интересный голодиск с записью голоса Бишопа. Если вы взялись выполнять задания Бишопа, то у вас не возникнет проблем покинуть этот этаж. Если же нет — придется это делать в combat mode, иначе неизбежный разговор с Бишопом в любом случае приведет к перестрелке. Возвращайтесь в Vaut City и вновь поговорите с Томасом Мором. Он признается в шпионаже в пользу NCR, после чего его смело можно сдать первой гражданке Vault City вместе с документами, подтверждающими причастность Бишопа к набегам бандитов (окончание этого задания см. в пункте Raiders).

Валерия () просит вас доставить ей инструменты. Она уже заказала целый набор, но не знает, когда он придет. Принесите ей гаечный ключ и плоскогубцы. После этого она согласится сделать апгрейд некоторого вашего оружия, а чуть позже подарит набор инструментов, который ей все-таки доставили.

Уже знакомый вам Старк предложит вам работенку — провести разведку местности вокруг Gecko и представить ему отчет об увиденном. Пройдите все восемь секторов вокруг Gecko, вернитесь в Vault City и поговорите со Старком. Следующим заданием будет провести разведку в NCR. Сделайте рейд «туда-обратно», и задание будет выполнено.

Как и полагается любому бомбоубежищу, на первом этаже можно встретить доктора (Трой). Он попросит вас принести ему немного популярного наркотика Jet, за что обещает заплатить $1000. Причем, если ему принести не одну упаковку, а пару, то, соответственно, он заплатит $2000. Правда, раз на раз не приходится, и он может взять только один экземпляр. После этого доктора можно немного пошантажировать, получая с него достаточно стабильный ежемесячный доход, но делать этого не стоит — наркотик доктору вовсе не для того, о чем вы подумали. Он хочет сделать противоядие, позволяющее избавиться от наркотической зависимости. Это противоядие необходимо доставить доктору в Reddinge (см. Redding). Заодно поговорите на эту тему с МакКлуром.

Так же, в Vault 8, можно встретить помощницу доктора. Поговорив с ней, персонаж мужского пола может пополнить местный банк спермы. Ее можно убедить покинуть город, за что будет начислено еще три сотни очков.

В северо-восточном углу второго этажа бомбоубежища неисправен вентилятор. Починив его, вы получите немного экспы и атомную батарейку.

## 6. GECKO

Главная задача в этом городе — разобраться с атомной электростанцией. Есть два способа решения этой проблемы. Наиболее простой и бессмысленный — уничтожить реактор. Для этого необходимо взять в домике Harolda документ, подтверждающий неисправность реактора, пройти в здание станции, вручить его оператору реактора и быстро покинуть станцию. Таким путем можно заработать 2500 очков, но гражданином Vault City стать не удастся. Второй вариант, правильный: поговорить с Гарольдом (мутант с деревом в голове, знакомый еще со времен первого Fallout'а) и выяснить проблемы ядерного реактора и информацию о недостающей детали, получить от гула в северной части города (Junkyard) голодиск с расчетами, подтверждающими целесообразность распределения энергии реактора между Gecko и Vault City. Вернуться в Vault city и поговорить с МакКлуром, убедив его в целесообразности спасения станции в Gecko. Получить на складе запасную часть, вернуться на станцию в Gecko и отдать ее механику Festus'у. Возможно, ему не удастся с первого раза установить деталь, возможно, не удастся и со второго. Возможно, придется это сделать самому. Тогда перед тем, как приблизиться к реактору, следует полностью вылечиться или, по крайней мере, иметь большой запас здоровья. Для того чтобы починить реактор, следует заменить неисправную деталь возле самого реактора (ящик с красным рычагом в форме колеса), затем вернуться в отсек управления и задать программу для ремонтного робота: осмотрите механизмы активной части реактора, используйте эти названия по часовой стрелке.

После починки реактора поговорите с Фестусом. Он предложит помочь оптимизировать работу станции и даст для этого голодиск (это же задание дает говорящая крыса, обитающая вместе со своей свитой в подземелье Jaunkyard'а; вы можете вступить в ее секту (крыса хочет захватить мир) и тогда получите крестик, говорящий о вашей принадлежности к этой секте). С этим голодиском следует обратиться к МакКлуру в Vault City, а затем, по его указанию, воспользоваться компьютером на третьем этаже Vault 8. В меню компьютера появится опция «оптимизировать голодиск», после выполнения которой следует вернуться в Gecko и использовать этот голодиск на компьютере, управляющим деятельностью реактора.

Гул Скиттер, обитающий в Junkyard'е, попросит принести ему набор инструментов (super repair kit). Купить этот набор можно, например, в Den'е у торговца машиной, в Сан-Франциско, в одном из магазинов. Бесплатно же его можно получить, выполнив задние дочки Vic'а в Vault City (см. Vault City).

Получив набор инструментов, Скиттер отдаст вам контроллер топлива для машины в Den'е. После этого он попросит вас выполнить еще одну просьбу — принести «3 step plazma transformer». Его можно получить на складе в здании атомной станции Gecko, представив им документ, «одолженный» в доме Гарольда. В качестве благодарности Скиттер проапгрейдит герою что-нибудь из стрелкового оружия.

В северной части Gecko есть маленький магазинчик. Его хозяин Перси просит найти некоего Вуди. Направляйтесь в Den, найдите помещение рядом с Братством Стали, где всем желающим показывают древнеегипетскую мумию. Попросив посмотреть в саркофаг с мумией, вы увидите Вуди, замотанного в туалетную бумагу (где же они ее взяли?!).

## 7. REDDING

Мэр города (стоит напротив ломбарда в казино «The Ace») продает шахту Winamingo за 1000 долларов и выкупает ее назад за 2500 после того, как она будет очищена от «чужих». Что ж, полагаю, не стоит объяснять, что значить «очистить шахту»? :-)

Если у вас достаточно опыта (или вы уже записались в рейнджеры), местный шериф предлагает выполнить четыре задания (еще можно помочь шерифу вылечить его больную ногу).

Для начала — вышвырнуть вдову из ее дома. Юго-западнее полицейского участка находится маленький домик вдовы... Она задолжала мэру всего 120 долларов. Можно вообразить себя Раскольниковым и... Но вы же не хотите лишиться большого количества экспы? :-) Так что поделитесь с бедной женщиной деньгами.

В следующем задании шериф попросит вас предотвратить драку между представителями разных шахт, выясняющих отношения в салуне Маламут. Разнять их можно, сказав, что вы — и.о. шерифа. Если это не подействует, то не составит труда отвести обоих забияк в тюрьму. Вернувшись к шерифу, выслушайте его сетования по поводу недовольства руководства шахт и получите следующее задание: кто-то порезал проститутку из салуна Маламут. Поговорив в салуне с барменшей, можно узнать, что, скорее всего, это работа одного из шахтеров, все следы ведут к шахте «Утренняя звезда». Зайдя в общежитие этой шахты, герой застанет там двух рабочих — белого и негра. Белый признается, что это, действительно, его работа, и он таким образом отомстил ей за оскорбление. Не составляет большого труда уговорить его самостоятельно пойти в тюрьму.

Последнее задание, которое дает шериф, — разобраться с бандой Моргана. Банда расположилась у входа в шахту Винаминго. Разговор с ними вести только посредством грубой физической силы. Расправившись с бандой, вы узнаете от шерифа, что где-то на свободе гуляют еще три брата Лягушонка Моргана. Действительно, рано или поздно на бескрайних просторах пустоши герою предстоят три нелицеприятные встречи... Что ж, пусть семья объединится. :-)

Поговорив с жителями города, вы узнаете, что за влияние над ним борются New Reno, NCR и Vault City. Обеспечить перевес одной из этих сил вы можете, найдя чип от экскаватора и вручив его представителю шахты, поддерживающей тот или иной город — хозяева Morning Star поддерживают New Reno, Kokoweef — NCR (см. главу, посвященную Vault City). Кроме того, поговорив с Майроном (см. New Reno), вы узнаете, кто ответственен за повальную наркоманию среди шахтеров.

## 8. NEW RENO (STABLES И GALGOFA)

Для начала необходимо предупредить, что, взявшись выполнять задание одной из криминальных семей в этом городе, вы станете врагом остальных семей, а в меню кармы появится соответствующая отметка, например, «Write made man». Избавиться от этой отметки можно, вырезав всю семью.

### Семья Райт

Расследовать смерть ребенка Writo'в. В семье Writ'ов случилось горе — от наркотиков умер один из сыновей. Глава семьи дает задание найти убийцу. Вообще-то можно ткнуть пальцев в любого торговца наркотиками, находящимися в списке подозреваемых. Правильное же решение таково — один из сыновей укажет на комнату покойника. В шкафу находится пустая упаковка от Jet'а. Предъявив ее Jagged Jimmy — торговцу наркотиками, бродящему по Virgine Street в районе боксерского клуба, можно узнать, что на упаковке присутствуют следы яда. Джимми направляет героя к другому торговцу — Renesco the Rocket man, торгующему в западной части New Reno — commercial row. Тот нехотя признается, что отравленный наркотик произведен им по приказу банды Сальватореса.

Второе задание главы семьи Write — проникнуть в Sierra Army Depot. Кто-то обнаружил это место неподалеку от New Reno. Проникнуть никто не смог — все, кроме одного человека, были уничтожены охранными роботами, а уцелевший-то и рассказал об этом месте папаше Writ'у. Дальнейшее рассмотрение этого задания — в пункте, посвященном Sierra Army Depot. Выполнив это задание, вы становитесь членом семьи Write.

В верхней левой комнате дома Write стоит жена главы семейства. Это невинное создание и не подозревает, что ее муж заправляет алкогольным бизнесом New Reno. Она соглашается пойти и проверить все сама и назначает встречу возле церкви (в commercial row) на следующий день. Придя на встречу, она говорит, что ваши слова подтвердились, и просит помочь ей наставить муженька на путь истинный, сломав завод в подвале заброшенного вокзала. Выполнить это проще простого — достаточно воспользоваться repair на самогонный аппарат, стоящий в подвале бывшей железнодорожной станции.

### Семья Сальваторес

Пройдя на второй этаж бара Сальватореса, попытайтесь проникнуть к главе семьи. Вас остановит охранник, но, услышав перепалку, босс потребует пропустить вас. Первым его заданием будет найти Красавчика Лойда, наказать его в пример остальным и вернуть деньги. Лойд заперт в подвале казино семьи Мордино. Деньги Сальватореса зарыты на Голгофе, кладбище под New Reno. Потребуйте от него отвести вас туда и отдать деньги. Если Лойд навсегда останется в вырытой им могиле, а вы вернете деньги Сальваторесу, то задание будет выполнено.

После этого вас пошлют получить деньги от Ренеско. Денег у него не окажется, выплатите его долг, потребовав взамен «скидку» на товары в магазине Ренеско.

Перед тем, как стать членом семьи, вам поручат охранять секретную встречу подручных Сальватореса и людей из Enclav. Дождитесь, пока они закончат разговор и начнут расходиться, после чего возвращайтесь к Сальваторесу.

### Семья Мордино

Для начала вам поручат отнести чемодан на ранчо семьи Мордино — Stables. Найдите там охранника Рамиреса и вручите ему этот чемодан. В подвале Ранчо под замком содержат Майрона — ученого, придумавшего Jet. Его можно заполучить себе в компанию, если уговорить охранников пропустить вас к Майрону, а затем уговорить его пойти с вами. Если вы обладаете познаниями в медицине, поговорите с доктором наверху — после разговора он даст вам пропуск к Майрону.

Вторым заданием будет получить должок с владельцев порностудии — все пройдет тихо и спокойно, они послушно отдадут вам деньги.

Напоследок босс Мордино поручит убрать Сальватореса. Сложностей это не составит. В этом задании вам пригодится броня, хорошо защищающая от лазерного оружия — именно им вооружены головорезы Сальватореса.

### Семья Бишоп

Возьмите чемодан у Томаса Мора в Vault City и принесите его Бишопу. Если вы согласились поработать на этого мафиози, первым заданием для вас будет аккуратно убрать Вестина в NCR. Естественно, для этого направляйтесь в NCR и поговорите с полицейским напротив полицейского участка — он скажет, что Вестин нанимает людей на работу. В шкафу городской больницы найдите шприц с ядом. Затем поговорите с охранником за энергетическим полем, преграждающим путь к ранчо Вестина (в той же части карты NCR), скажите ему, что вы пришли к Вестину по поводу работы (можно подрядиться охранять коров Вестина — постояв некоторое время на пастбище, вы встретите пару говорящих Когтей Смерти, пришедших стащить несколько коров. Увидев вас, они убегут. Если последовать за ними, то вы доберетесь до Vault 13. После этого возвращайтесь к Вестину). Далее можно отравить Вестина позаимствованным в больнице шприцом (или подрядиться уб-

рать Бишопа). Выполнив задание, возвращайтесь в New Reno. Обрадовав Бишопа сообщением о сердечном приступе Вестина, вы получите последнее задание — убрать еще одного гражданина NCR, Карлсона. Как и Вестин, он живет на охраняемой территории (на этот раз вход находится в южной части города, напротив статуи вашему предку. :-) Для того чтобы проникнуть за силовые поля, стащите у Гюнтера (помощника Танди) паспорт. Предъявив его полицейскому, вы пройдете во двор к Карлсону. К сожалению, никаких альтернатив физическому устранению Карлсона я не обнаружил. Отделавшись от полицейских, которым совершенно не понравится ваш поступок, возвращайтесь к Бишопу. Теперь вы член его семьи.

Если возникнет желание поразмять кости, зайдите в боксерский клуб и скажите коротышке, что вы хотите стать боксером (вам пригодятся перчатки, которые можно позаимствовать в подвале казино Бишопа). Если вам удастся победить в четырех боях, то вы получите отметку в карме Prize Fighter, вознаграждение и большое количество очков. Кроме того, лишившись уха в последнем бою, вы увеличите свою харизму на четыре очка... как это ни странно.

Собравшись покинуть город, герой обнаруживает, что пропала машина (если только он приехал на машине), и решает двигаться по оставленным ею следам. Они приводят его в мастерскую, где группа механиков собралась то ли пустить ее на запчасти, толи перепродать кому-то. Машину можно выкупить... а можно и просто отбить, благо похитители слабы, и у них туго с нормальным оружием.

### 9. SIERRA ARMY DEPOT

1. Проникнуть внутрь. Для начала необходимо расправиться с охранными роботами, вооруженными двойными минигагами. При наличии Gauss rifle и APA это не составляет труда :-) Далее взломайте оружейное хранилище слева от входа, возьмите в большом ящике снаряд для пушки, зарядите пушку в ангаре справа от входа и выстрелите. Проход в базу открыт.

Прежде чем войти в базу, спуститесь в колодец, находящийся между генераторами справа от здания базы. Воспользовавшись рычагом на стене, вы отключите запасные генераторы и, тем самым, лишите базу 50% энергии, ослабив силовые поля внутри нее. Однако, отключить на некоторое время эти поля можно, воспользовавшись набором инструментов на генераторе силового поля. У второго способа есть некоторые преимущества — внутри базы вам придется столкнуться с охранными роботами, включенные силовые поля ограничат их передвижения.

Внутри базы осмотрите стол слева от входа. В нем вы обнаружите бумажку с паролем — «Чайковский». Введите его в компьютер, и все силовые поля на первом уровне отключатся.

Обыщите ящики в солдатских бараках (правая часть этажа) и найдите глаз Диксона. Предъявив найденный глаз идентификационному устройству лифта, спуститесь на третий этаж (на втором этаже нет ничего особенно интересного... не считая склада с оружием. :-)

На третьем этаже найдите еще один глаз — он находится в северо-восточной комнате в стенном шкафу. Поговорив с суперкомпьютером Skynet на третьем этаже, вы узнаете, что в его искусственном разуме возникло желание покинуть базу. Для этого он просит достать кибермозг из хранилища четвертого этажа. Проследуйте на четвертый этаж, воспользовавшись найденным глазом капрала Клифорда на идентификационном устройстве правого лифта. Воспользовавшись компьютером хранилища органов, выберите меню «достать» и выберите: органы — мозг -кибернетический мозг. В процессе работы компьютер сообщит, что требуется некоторая корректировка программы для извлечения мозга из хранилища. Выполнив корректировку, вы запустите робота, который доставит вам требуемое. Одна поправка — среди прочих возможностей вам будет предложено извлечь несколько других видов мозгов (обезьяний, человеческий), а так же — замороженного солдата. Если вы захотите это сделать, то учите, что, в любом случае, извлечение кибермозга будет последним заданием — после этого робот взорвется, успев, однако, передать вам извлеченный кибермозг. Причем, в процессе извлечения банки с... какого-либо вируса робот уронит банку, и у вас останется четыре минуты на выполнение заданий и на эвакуацию с базы. И еще — для того чтобы выполнить это задание, вам необходим science не меньше 120%. К слову, через некоторое время после разморозки солдат погибнет, оставив после себя LE BB Gun.

На том же этаже, слева от хранилища, находится лаборатория для извлечения органов. Можно воспользоваться ее услугами, загнав в специальное отделение за дверью какого-нибудь NPC и воспользовавшись компьютером у противоположной стены. Толку от этого не густо, но экспу получить можно. :-)

Пополнив свой инвентарь кибермозгом, найдите на базе охранного робота с манипуляторами, похожими на шланги от пылесоса (т.е. робот средних размеров). Его необходимо убить для того, чтобы извлечь двигатель. Пару таких роботов можно встретить на третьем этаже, но учтите, что вам придется расправиться и с остальными.

Получив двигатель, направляйтесь в помещение за компьютерным залом (после получения кибермозга общение с суперкомпьютером станет невозможным), там вы обнаружите комнату с неисправным роботом. Установите в него кибермозг, двигатель и залейте специальный гель (bio med gel), который можно найти в той же комнате справа от робота. После этого запустите робота с помощью компьютера снаружи комнаты. Поздравляю, теперь вам составит компанию Skynet, если только вы решите взять его с собой.

### 10. RAIDERS

В трех сундуках, расположенных в разных концах пещеры, находятся «собачьи жетоны» главарей банды. Цифры на них являются кодом к большому сейфу, стоящему в западной части пещеры, хранящему бухгалтерский журнал бандитов. В них говорится о причастности мафиози Бишопа к нападениям на Vault City. Уничтожив базу, вы получите благодарность (в т.ч. материальную) жителей Vault City.

### 11. BROKEN HILLS

Вас попросят починить вентиляцию в шахте. Для этого надо отправиться в New Reno и у Renesco взять деталь для фильтра. Вернувшись в Broken Hills, подойдите к шахте за домом в восточной части города. Не берите с собой в шахту своих «подельников» — это крайне плохо отразится на их здоровье... равно, как и на вашем. Отстреливая по дороге муравьев-переростков, доберитесь до вентиляционной установки, находящейся в правой верхней части шахты и установите деталь.

Маркус, мэр города, попросит найти пропавших людей. В катакомбах под восточной частью города вы найдете несколько трупов. Поговорите об этом с Маркусом.

Гул Эрик, обитающий в восточной части Broken Hills, попросит организовать ему побольше энергии. Для этого обратитесь к рабочему на электростанции и попросите сделать вам «одолжение». Или прокрадитесь к компьютеру и перераспределите энергию самостоятельно.

В восточной же части города пересадить говорящий цветок.

### 12. NEW CALIFORNIA REPUBLIC

На базаре NCR можно подработать у работорговцев. Они поручат вам раздобыть карту опорных пунктов (или что-то вроде того) рейнджеров. Карта находится в офисе рейнджеров в городе. Обыщите ящики в комнате с рейнджером, вооруженным минигагном (он вас не тронет), и возвращайтесь к работорговцам. После этого вы можете пойти к рейнджерам и попроситься в их организацию. Для этого вам надо будет в третий раз пройтись к работорговцам, и их уничтожением и освобождением рабов подтвердить свое право носить повязку рейнджера.

Разобраться с сумасшедшим полицейским. Проходя мимо здания электростанции, находящейся за полицейским участков, к вам обратится женщина и попросит остановить сумасшедшего полицейского, решившего взорвать себя вместе с компьютером. Утихомирить его можно, всадив очередь между глаза, или, если у вас имеются другие возможности, в разговоре (при развитом Speech'e) уговорите его бросить эту затею (комбинация 1-2-1-2 и т.д.).

Обратитесь к полицейскому возле полицейского участка. Он скажет, что их президент ищет работника. Направляйтесь в южную часть города, к дому президента. Привратник направит вас к помощнику президента, он же пропустит вас к Танди (постарела она со времен первого Fallout'a, нечего сказать). Ей понадобятся запчасти для компьютера, которые она попросит вас добыть в Vault 15. Выведайте у нее все, что она знает о Vault 15, после чего поговорите с пленным бандитом в полицейском участке. Далее ваш путь будет лежать на восток (см. пункт Vault 15).

В центре NCR можно подрядиться поработать охранником каравана коров. Это принесет вам несколько тысяч долларов и приличное количество очков.

### 13. VAULT 15

В центре деревни стоит убитая горем женщина. Она просит поговорить с ней с глазу на глаз и сообщает, что пропала ее дочь. Дочь ее находится в правой части карты деревни, вход на которую охраняет некая вооруженная дама. Если ей сказать, что в ее руках жизнь человека, то она быстро покинет свой пост. Девушку держат в доме два охранника. Можно уговорить их отпустить ее, но раз на раз не приходится. Так или иначе, вернувшись в деревню, ее мать отблагодарит вас, а глава деревни даст пропуск (красная карточка) в 15-ое бомбоубежище. Оно населено бандитами, которые могут поверить герою, если сказать им, что он новичок в их банде (при условии высокой харизмы). Если вы еще не готовы сразиться с главарем банды, то просто возьмите на складе третьего этажа запчасти к компьютеру из NCR, пистолет под .223 FMJ патрон и получите в компьютере библиотеки информацию о местонахождении Vault 13.

Если же вы уверены в превосходстве своих сил или просто готовы ввязаться в опасную авантюру... короче говоря, желаю успехов.

После уничтожения банды поработайте с их компьютером и получите диск с информацией о шпионе в NCR. Отдайте его Танди, а затем поговорите с ее помощником.

Вы можете помочь жителям Vault 15 установить взаимоотношения с NCR, поговорив об этом с президентом Танди. Это станет возможным после уничтожения банды Дариона.

### 14. VAULT 13

Сейчас бомбоубежище населено говорящими Когтями Смерти. Они лояльно относятся к герою и позволяют пройти внутрь, если им пообещать починить главный компьютер. На третьем этаже на складе лежит масса полезных вещей, в том числе и тот самый G.E.C.K. Компьютер же можно починить, купив в оружейном магазине в New Reno голосовой модуль.

Получив, наконец, заветный G.E.C.K., вы спешите в родную деревню. Добираетесь до Aroyo, и вашим глазам предстает ужасная картина разрушения. Перед взорванным мостом лежит умирающий шаман, который едва успевает сообщить, что всех жителей похитили люди, прилетевшие с юга на железной птице, и направляет вас на юго-западное побережье страны, в Navarro.

### 15. SAN-FRANCISCO

За власть в городе борются две организации — китайцы Shi и некая религиозная секта хабологистов, собирающаяся отчалить с этой планеты в сторону Марса на имеющемся у них космическом корабле.

Если вы задумали записаться в хабологисты, то учтите, что после этого ряд местных жителей откажется говорить с вами. Стать хабологистом можно, поговорив с... на входе и парочкой «звезд» в главном зале, которые затем пошлют к...

После этого... попросит выполнить следующие задания, дабы заслужить место в космическом корабле: для начала разобраться с компьютерным гением на танкере. После этого заправить топливом их космический корабль (это можно сделать с помощью компьютерного центра Shi, уничтожив императора Shi, а, значит, и практически весь город. Естественно, вас попросят принести чертежи вертолета из Navarro — что ж, они нужны всем.

Если же вы захотите сослужить добрую службу Shi, то вам придется уничтожить главу хабологистов (ASH 9) и принести чертежи вертолета. После этого вас допустят к императору, который окажется... Впрочем, нет, сами увидите. :-)

Возвращаясь к чертежам вертолета... В San-Francisco имеется единственный рабочий филиал Братства Стали. Охранник пообещает впустить вас внутрь, если вы принесете ему те самые чертежи (как их получить — см. Navarro). В любом случае, принесите эти чертежи в первую очередь ему, так как он их скопирует и вернет. После этого вы можете отдать их Shi или хабологистам.

Для того чтобы спасти свою деревню, вам нужно будет проникнуть на морскую базу Enclave, а сделать это можно лишь с помощью танкера. Для начала его надо заправить.

Над входом в трюм танкера стоит убитый горем парень — еще бы, куда-то сгинула его девушка. Для того чтобы ее найти, спуститесь в трюм и перебейте обитающих там «чужих» и прочих отвратительных тварей. В северо-восточном углу прячется девица, которую как раз и надо спасти. Благодарный парень поможет вам заправить танкер, взломав сеть Shi. Впрочем, вы это можете сделать и сами, пройдя в левую часть компьютерного центра в резиденции Shi или выполнив ряд заданий этой организации.

Далее вам потребуется починить навигационный компьютер с помощью запасной детали NavComp из Vault 13 и ключ для компьютерного отсека — FOB из Navarro (см. пункт, посвященный Navarro). Починив компьютер, поднимитесь в капитанскую рубку и, воспользовавшись главным компьютером, запустите танкер. Наслаждайтесь заставкой. :-)

### 16. NAVARRO

Для того чтобы хоть что-нибудь узнать о судьбе похищенных соплеменников, вы решаете проникнуть на военную базу, обитатели которой, судя по приметам, причастны к похищению.

Способов есть несколько — например, взять gauss fifle и использовать это в качестве веского аргумента, хотя это и чревато. Другой вариант — придя на заброшенную автозаправку, сразу застрелить часового, одетого в рясу, надеть combat armor и, оставив своих товарищей ждать на входе (разумеется, если таковые есть), пройти на базу, находящуюся к северу от автозаправки. В таком виде вас примут за своего и без лишних расспросов позволят пройти внутрь.

Третий способ заключается в получении задания от Братства Стали на поиск чертежей вертолета. Представитель филиала в San-Francisco сообщит, что Enclave постоянно набирает новых солдат. С этой информацией обратитесь к патрульному с заправочной станции в Navarro, и он даст вам пароль.

Одной из главных целей вашего появления в этом пункте является добыча чертежей вертолета. Они хранятся в ящике ангара с разбитым бензовозом. В разговоре с охранником скажите, что вас послали получить чертежи. Согласитесь, когда охранник спросит о человеке, «которому нужны чертежи»: да, он опять их потерял, да, это абсолютно потерянный для общества человек. После этого чертежи ваши. :-) Возможно, охранник не отдаст вам чертежи и потребует разрешение на их получение. Тогда направляйтесь в центральное здание и распечатайте формуляр с помощью компьютера.

Получить FOB для танкера можно так — выведав у охранника, что в такое-то время уборщица приходит убирать кабинет, самому явиться в назначенное время и, при наличии развитого навыка красться, взломать сейф. Другой, более спокойный способ заключается в том, чтобы убедить охранника в необходимости проверки безопасности танкера в San-Francisco и тем самым выманить у него ключ.

Ученый, находящийся в звуконепроницаемой комнате на подземном уровне базы, попросит вас разобраться с Когтем Смерти, запертым в соседнем помещении. Конечно, можно и убить зверушку, но зачем помогать своим врагам? Если у вас есть голубой глюч-карта из АЭС в Gecko, то просто откройте заднюю дверь в помещении с Когтем Смерти и выпустите его на волю. Если же такой карты нет, то... Знаете, комната, действительно, звукоизолирована, а в столе у двери лежит тот самый голубой ключ. Да и жизнь этого ученого стоит, как ни странно, целой 1000 очков. :-) Но не стоит сразу так жестоко поступать с ученым мужем — от него можно получить задание принести двигатель для кибернетической собаки. Двигатель находится в ящике ангара с вертолетом за охранником. Получить его также не составит труда, только не перепутайте «K-9 motivator» и другой двигатель. Вернувшись в комнату к ученому, установите двигатель в собаку. Не переживайте, если с первого раза у вас не получится, попробуйте еще. :-)

### 17. ENCLAVE

Добравшись на починенном танкере до морской базы Enclav'a, вы приступаете к спасению соплеменников. Спуститесь по лестнице справа от основного коридора, на этом этаже (уровень Detention Cells) вы обнаружите камеры с соплеменниками. Поговорив с предводительницей, вы узнаете, что племя может выбраться само, если будет отключен источник энергии. Спустившись этажом ниже (Access Corridor), вы обнаружите странную конструкцию — лабиринт из девяти комнат, в каждой из которой стоит терминал, открывающий определенную последовательность дверей. Причем, пол в этом лабиринте находится под напряжением и бьет током с определенной периодичностью. На самом деле эта проблема решается достаточно просто: (представьте расположение комнат, как цифры на кнопочном телефоне) главное, попасть в седьмую комнату. Дверь между ней и комнатой номер четыре открывает терминал третьей комнаты, проход на следующий этаж — терминал в..., а выход (уничтожив реактор, вы вернетесь к... другой дорогой, но мало ли что вам понадобиться). Найдите комнату с атомной бомбой. Поговорив с сумасшедшим ученым, находящимся в комнате за бомбой, вы узнаете о грозящей обитателям пустыни опасности — обитатели Enclav'a доработали вирус F.E.V, сделав его абсолютным оружием против любых форм человеческой жизни, хоть сколько-нибудь мутировавших с довоенных времен. Ученого можно убедить пустить газ в вентиляцию базы, тем самым отравив часть ее обитателей. Племя, сюжетно важные персонаж и воины в энергоброне уцелеют.

Справа от лаборатории находится кабинет президента. Поговорив с ним, вы узнаете кое-что новое об истории атомной войны, он раскроет вам цели похищения обитателей вашей деревни и 13-го бомбоубежища. У президента есть карточка доступа к управлению охранной системой. Ее можно выпросить, а можно и... В конце концов, как часто вам предоставляется шанс пристрелить американского президента? :-)

Далее спускайтесь этажом ниже и идите к суперкомпьютеру. Для того чтобы остановить реактор, нужно взорвать его терминалы, но сделать это вам будут мешать местные операторы — обнаружив бомбу, они поднимут тревогу, и вам придется разбираться не только с ними, но и с охраной этажа. Если же вы убедили ученого запустить ядовитый газ в вентиляционную систему, то проблем у вас не будет. Далее возвращайтесь знакомым путем к выходу. Там вас будет поджидать группа охранников, которые сообщат вам, что на входе стоит тот самый тип, которого вы наверняка встречали в пустыне, когда он убил каких-то людей, отказавшихся пойти с ним. Это Френк Хорриган, глава секретной службы новых США. Убедите охранников помочь вам справиться с Френком, сказав, что вся база вот-вот взлетит на воздух. Воспользовавшись терминалом и президентской карточкой, переключите охранные турели в режим переворота — они помогут вам в схватке с «ЦРУшником номер один». Лишив Френка его 999 hit points, отчальте от базы и наслаждайтесь финальной заставкой.

СИ

# Коды для PC

## Half-Life

Запустите **Half-Life** с помощью файла «**hl.exe -console**». Это можно сделать, подредактировав properties файла. Чтобы заработала команда **GIVE** (получение оружия, различных предметов), следует запустить файл «**hl-exe-dev-console**», но при этом режим бога работает только после запуска «**hl.exe-console**». Запуск этих файлов позволит активизировать консоль с помощью клавиши <~>. Возможно, чтобы активизировать режим кодов в консоли придется дополнительно набрать **sv_cheats 1.** После этого вы можете пользоваться следующими командами:

**/GOD** — режим бога

**/NOCLIP** — проходить сквозь стены

**/MAP xxxx** — попасть на карту xxxx

**Список карт для режима одиночной игры:**

c0a0; c0a0a; c0a0b; c0a0c; c0a0d

c0a0e; c1a0; c1a0a; c1a0b; c1a0c

c1a0d; c1a0e; c1a1; c1a1a; c1a1b

c1a1c; c1a1d; c1a1f; c1a2; c1a2a

c1a2b; c1a2c; c1a2d; c1a3; c1a3a

c1a3b; c1a3c; c1a3d; c1a4; c1a4b

c1a4d; c1a4e; c1a4f; c1a4g; c1a4i

c1a4j; c1a4k; c2a1; c2a1a; c2a1b

c2a2; c2a2a; c2a2b1; c2a2b2; c2a2c

c2a2d; c2a2e; c2a2f; c2a2g; c2a2h

c2a3; c2a3a; c2a3b; c2a3c; c2a3d

c2a3e; c2a4; c2a4a; c2a4b; c2a4c

c2a4d; c2a4e; c2a4f; c2a4g; c2a5

c2a5a; c2a5b; c2a5c; c2a5d; c2a5e

c2a5f; c2a5g; c2a5w; c2a5x; c3a1

c3a1a; c3a1b; c3a2; c3a2a; c3a2b

c3a2c; c3a2d; c3a2e; c3a2f; c4a1

c4a1a; c4a1b; c4a1c; c4a1d; c4a1e

c4a1f; c4a2; c4a2a; c4a2b; c4a3

c5a1

**Список карт для режима многопользовательской игры (Multiplayer/Deathmatch):**

boot_camp; bounce; datacore

lambda_bunker; snark_pit

stalkyard; subtransit; undertow

Режим обучения:

t0a0; t0a0a; t0a0b; t0a0b1

t0a0b2; t0a0c; t0a0d

**/GIVE xxxx** — дать предмет xxxx.

**Список предметов:**

item_airtank; item_antidote; item_battery

item_healthkit; item_longjump; item_security

item_sodacan; item_suit

ammo_357; ammo_9mmAR; ammo_9mmbox

ammo_9mmclip; ammo_ARgrenades; ammo_buckshot

ammo_crossbow; ammo_egonclip; ammo_gaussclip

ammo_glockclip; ammo_mp5clip; ammo_mp5grenades

ammo_rpgclip

weapon_357; weapon_9mmAR; weapon_9mmhandgun

weapon_crossbow; weapon_crowbar; weapon_egon

weapon_gauss; weapon_glock; weapon_handgrenade

weapon_hornetgun; weapon_mp5; weapon_python

weapon_rpg; weapon_satchel; weapon_shotgun

weapon_snark; weapon_tripmine; weapon_quantumdestabilizer

## Have a N.I.C.E. Day 2

Введите коды либо во время игрового процесса, либо во время паузы:

**MACHTHREE** — машина с максимальной скоростью 600 км/ч.

**IMPACT** — ограниченное вооружение в режиме deathmatch.

**OVERKILL** — режим weapon в чемпионате.

**ALLOFF** — вырубить режим кодов.

## Populous: The Beginning

Нажмите **<tab>+<F11>**, чтобы перейти в режим чата. Введите byrne, чтобы активизировать режим кодов. Во время игры нажмите **<tab>+<F3>**, чтобы появились все заклинания.

**<tab>+<F4>** — все здания становятся доступными.

**<tab>+<F5>** — дает много маны.

## Wargasm

**Уровень-пароль**

1 — **CHEESE**

2 — **TOAST**

3 — **BUTTIES**

4 — **KEBAB**

5 — **GATEAUX**

## Get Medieval

**Введите следующие коды:**

**Mpkfa** — режим бога

**Mppos** — показывает позицию на карте

**Mpfps** — показывает количество кадров в секунду

**Mpbodyguard** — игрок не получает повреждений

**Mphighlander** — дает 99 жизней

**Mpthewolf** — перейти на следующий уровень

**Mpbadmofo** — перейти на предыдущий уровень

**Mpbringthegimp** — перейти на следующий уровень с боссом

**Mpignition** — дать ключи

**Mpturbocharger** — сделать доступными все заклинания

**Mppetrol** — дать здоровье

**Mparmorall** — дать броню

**Mpglovebox** — дать оружие

**Mpshoes** — дать 99 душ

**Mpironpockets** — вор не может ничего украсть у вас

**Mpbandaid** — здоровье перестает уменьшаться

**Mplockpick** — дать скелетный ключ

**Mpomar** — дать артефакт щита

**Mptroadrunner** — дать артефакт, увеличивающий скорость

**Mpwinturbo** — дать артефакт, позволяющий воспользоваться суперзаклинанием

**Mpbadbreath** — дать неизвестный артефакт

**Mpmintybeath** — дать неизвестный артефакт

## Railroad Tycoon 2

Нажмите **<tab>**, чтобы сделать курсор маленьким и активизировать, таким образом, режим кодов, и введите следующие:

**BigfootGold** — выиграть золото

**BigfootSilver** — выиграть серебро

**BigfootBronze** — выиграть бронзу

**Bigfoot** — выиграть золото

**BoBo** — проиграть сценарий

**King of the hill** — дает 100,000$

**Cattle futures** — неизвестно

**Powerball** — дать компании $100 миллионов

**Slush fund** — дать компании $1 миллион

**Let me in** — предоставляет доступ в закрытые территории

**Speed Racer** — удваивает максимальную скорость движения поездов

**AMD103** — превращает модели всех двигателей в модель AMD103

**Casey Jones** — неизвестно

**Show me the trains** — делает доступными все двигатели

**Overtime** — неизвестно (возможно, предоставляет дополнительное время в каких-то сценариях)

**Viagra** — увеличивает размер городов.

## S.C.A.R.S.

Идите в options/password.

Набирайте, нажимая **<F1>** или **<F2>**:

**glassx**

**rockyy**

**zdpeak**

**xperts**

**desert**

**rattle**

**runner**

**myster**

## SiN

Откройте консоль с помощью клавиши <~> и введите следующие коды:

**/health 999** — здоровье 999

**/wuss** — все оружие

**/superfuzz** — режим бога

**/nocollision** — можно ходить сквозь стены

**/wallflower** — пропадает мишень

**/spawn magnum** — дает Magnum

**/spawn shotgun** — дает Shotgun

**/spawn assaultrifle** — дает Assaultrifle

**/spawn rocketlauncher** — дает Rocketlauncher

**/spawn sniperrifle** — дает Sniperrifle

**/spawn heligun** — дает огромную пушку, которая была установлена на вертолете

**/spawn reactiveshields** — дает ReactiveShield

**/spawn rockets** — дает ракеты

**/spawn coin** — дает монету

**/spawn health** — дает аптечку

**/spawn cookies** — дает пирожки

**/spawn lensflare** — делает световой эффект

# КОДЫ для PlayStation

## TWISTED METAL 3

**Пароли уровней для некоторых героев**

### Auger

**Washington DC** — R1, R1, Select, вниз

**Hangar 18** — X, Start, X, вверх, L1

**North Pole** — Select, R1, влево, влево, X

**London** — вправо, вправо, R1, R1, вправо

**Tokyo** — вниз, R1, L1, X, вправо

**Egypt** — R2, Start, R2, вправо, вправо

**Blimp** — треугольник, L1, треугольник, вправо, O

### Axel

**North Pole** — X, треугольник, квадрат, R2, X

**Washington D.C.** — L1, квадрат, треугольник, вправо, вверх

**London** — вверх, L2, O, квадрат, L1

**Tokyo** — вверх, треугольник, Select, вправо, вверх

**Egypt** — влево, вверх, L1, вверх, R2

**Blimp** — L1, R1, вверх, влево, Circle

### Minion

**Washington D.C.** — вверх, start, вниз, L1, квадрат

**Hangar 18** — влево, R1, select, O, влево

**North Pole** — L1, start, R2, вниз, треугольник

**London** — O, R1, треугольник, L1, R2

**Tokyo** — select, start, R1, L2, X

**Egypt** — start, L1, вправо, R1, R1

**Calypso's Blimp** — вниз, X, квадрат, вниз, select

### Club Kid

**Washington DC** — вниз, X, вверх, вправо, вниз

**Hangar 18** — R2, вправо, O, L2, L1

**North Pole** — треугольник, O, вниз, треугольник, X

**London** — квадрат, вправо, квадрат, квадрат, вверх

**Tokyo** — O, R2, Start, вправо, R2

**Egypt** — вправо, вправо, вниз, R2, X

**Blimp** — L1, Circle, Start, треугольник, влево

### Firestarter

**Washington DC** — влево, R2, Select, L1, вверх

**Hangar 18** — L1, R2, X, влево, вниз

**North Pole** — O, R2, R1, R1, R2

**London** — Select, R1, вправо, квадрат, Select

**Tokyo** — Start, R2, вправо, L2, Start

**Egypt** — вниз, Select, X, треугольник, Left

**Blimp** — L2, L2, L, квадрат, R1

### Mr. Grimm

**Washington D.C.** — вниз, вниз, Start, R2, O

**Hangar 18** — R2, X, треугольник, вниз, вправо

**North Pole** — треугольник, вниз, вправо, R2, R2

**London** — X, X, квадрат, O, O

**Tokyo** — вниз, L2, Select, Select, вправо

**Egypt** — вверх, O, вверх, вверх, L1

**Blimp** — влево, вправо, L1, вправо, L2

### Outlaw 3

**Washington D.C.** — треугольник, Select, вниз, O, L1

**Hangar 18** — квадрат, L1, R2, R2, квадрат

**North Pole** — Start, O, вправо, вверх, L2

**London** — вверх, R2, треугольник, Select, R2

**Tokyo** — влево, вправо, вверх, O, X

**Egypt** — L1, R2, X, влево, Start

**Blimp** — O, влево, R1, вверх, L2

### Roadkill

**Hanger 18** — вниз, L2, Start, вправо, Select

**North Pole** — R2, Select, треугольник, R2, вверх

**London** — треугольник, L2, вправо, треугольник, L2

**Tokyo** — квадрат, Select, квадрат, Select, треугольник

**Egypt** — влево, L2, Start, Square, R1

**Blimp** — вправо, квадрат, Left, Start, Select

### Spectre

**Washington D.C.** — вверх, треугольник, вниз, вправо, L1

**Hangar 18** — влево, вверх, O, R1, X

**North Pole** — L1, треугольник, L2, X, L2

**London** — O, вверх, влево, O, Start

**Tokyo** — Select, R1, R1, вправо, R2

**Egypt** — Start, Start, вверх, R2, O

**Blimp** — треугольник, X, R1, Start, R2

### Thumper

**Washington D.C** — R2, треугольник, влево, вниз, L2

**Hangar 18** — квадрат, R1, R2, O

**North Pole** — Select, квадрат, R1, R2, O, квадрат

**Tokyo** — Start, Start, Select, вверх, L1

**Egypt** — L2, Start, вправо, влево, треугольник

**Blimp** — R1, R1, X, L1, Start

### Warthog

**Washington D.C.** — Select, L1, влево, Start, влево

**Hangar 18** — Start, L1, вправо, R1, L2

**North Pole** — вниз, L1, Start, L2, квадрат

**London** — треугольник, треугольник, Start, влево

**Tokyo** — вниз, R1, L1, X, вправо

**Egypt** — квадрат, квадрат, Start, L1, треугольник

**Blimp** — R2, L2, вниз, X, влево

**Специальные движения**

**Замораживающая ракета** — во время сражения нажмите:

влево, вправо, вверх

**Высокий прыжок** — во время сражения нажмите:

вверх, вверх, влево

**Боковой огонь** — во время сражения нажмите:

влево, вправо, вниз

**Невидимость** — во время сражения нажмите:

вверх, вниз, влево, вправо

**Секретный уровень Warehouse**

В окне ввода паролей введите:

Вверх, вверх, вверх, влево, влево.

Теперь вернитесь в главное меню, выберите режим **deathmatch**, машину и любой уровень. После этого вы окажетесь на секретном уровне **Warehouse**.

## The Fifth Element

**Выбор уровня и прочее.**

На экране главного меню введите следующий код:

L1, L2, R2, R1, Select, Start.

После этого вы сможете выбрать уровень и поменять некоторые настройки.

СИ
















# Bust A Move

Dance & Rhythm Action™

バストアムーブ





# 1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА


По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:МУЛЬТИМЕДИА» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,

Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07

admin1c@1c.ru, www.1c.ru








**Страшная история, случившаяся с котом по имени Мышьяк, заставила компанию «1С», «Геймос» и студию «Пилот» отложить все дела и выпустить дополнительную миссию к игре 1С:Геймос «Братья Пилоты. По следам полосатого слона». Еще одно дело расследуется братьями Пилотами. В беду попал их друг и домашний соратник - кот Мышьяк, похищенный поваром-испытателем Сумо для безответственных кулинарных экспериментов. Будьте готовы к сложным ситуациям, иначе будет готов Мышьяк с картофельным гарниром.**



## Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

**Москва**
ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (м. «Пушкинская»)

ул. Смольная , 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)

ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»

Ленинский пр-т., 87/1, маг. «Тигрис» (м. «Ленинский проспект»)

ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)

Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)

ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)

«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)

Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)

Можайский вал, 1, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Киевская»)

ул. Щербаковская, 40/42, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Семеновская»)

ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)

ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН» (м. «Авиамоторная»)

Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)

ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12» (м. «Кузьминки»)

Оружейный пер.,13, кор.2 (м. «Маяковская»)

Каширское ш., 66, корп. 3

ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига» (м. «Академическая»)

Алтуфьевское ш., 58 (м. «Отрадное»)

Шипиловский пр-д, 43, к. 3

Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинолюбитель», (м. «Университет»)

ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)

ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки» (м. «Октябрьская»)

**Абакан**
ул. Пушкина, 113
ул. Щетинкина, 59

**Алматы**
ул. Фурманова, 42
ул. Маркова, 44, оф. 315

**Ангарск**
квартал 278, 2, 3 эт.

**Армавир**
ул. Ковтюха, 264

**Архангельск**
ул. Тимме, 7

**Барнаул**
ул. Деповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323

**Березники**
пр-т Ленина, 12А

**Биробиджан**
ул. Шолом-Алейхейма, 25
маг. «Аудио-Видео»

**Братск**
ул. Депутатская, 17

**Брянск**
ул. III Интернационала, 2 ,59

**Верхняя Пышма**
ул. Ленина, 42

**Владивосток**
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,
маг. «Академкнига»

**Владимир**
ул. Московская, 11

**Дубна**
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»

**Екатеринбург**
ул. Мира, 28
ул. Шейкмана, 57

**Иваново**
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»

**Ижевск**
ул. Советская, 8А

**Иркутск**
ул. Урицкого, 4,
маг. «Мир Компьютеров»

**Калининград**
Ленинский пр-т, 13-15

**Киров**
ул. Московская, 12

**Красногорск**
ул. Заводская, 22А

**Краснодар**
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118

**Красноярск**
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

**Курган**
ул. Красина, 55

**Курск**
ул. Гагарина, 2

**Магнитогорск**
ул. Ленина, ЦУМ

**Минск**
ул. Полевая, 28
салон «SKY SYSTEMS»
пр. Скарины, 16, маг. «Кадр»
салон «SKY-Мир Мультимедиа»

**Мурманск**
ул. Воровского, 15А
пр-т Ленина, 7А

**Нефтеюганск**
мкр. 2, д. 23

**Невинномыск**
ул. Гагарина, 55

**Нижневартовск**
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6

**Нижний Новгород**
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32

**Новгород**
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

**Новосибирск**
Красный пр-т, 157/1
ул. Державина, 75
пр. К. Маркса, 20

**Норильск**
пр-т Ленина, 22
ул. Б. Хмельницкого, 5-1

**Ноябрьск**
ул. Киевская, 8

**Одесса**
ул. Жуковского, 34

**Оренбург**
Матросский пер., 2
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

**Орехово-Зуево**
ул. Ленина, 44А

**Орск**
ул. Станиславского, 53

**Пермь**
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101,
маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15
Комсомольский пр-т, 37-47
ул. Ленина, 66, «ГосНИИУМС»

**Пятигорск**
ул. Московская, 84

**Рига**
ул. Дзербенес, 14

**Ростов-на-Дону**
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»

**Самара**
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей»
(секция «Золотая нива»)
ул. Ерошевского, 3-219
ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги»
(Самарская площадь)

**Санкт - Петербург**
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»

Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»

Лиговский пр-т., 1, оф. 304

Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»

Каменоостровский пр., 10/3,

Компьютерный супермаркет «АСКоД»

Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»

ул. Караванная , 12, маг. «1С:Мультимедиа»

ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж

Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»

ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»

Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»

*Магазины «MariCom»*

наб. р. Фонтанка, 6

Гражданский пр., 15

пр. Просвещения, 36/141

ул. Народная, 16

пр. Большевиков, 3

**Саратов**
3-я Дачная,
Компьютерный салон «Вавилон»,
«ТЦ Поволжье»

**Симферополь**
ул. Севастопольская, 24/1

**Смоленск**
ул. Октябрьской революции, 13

**Сосновый бор**
ул. Сибирская, 7

**Сочи**
ул. Советская, 40

**Сургут**
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

**Сыктывкар**
ул. Коммунистическая, 62

**Таллинн**
ул. Пунане, 16,
Компьютерный салон «IBEKS»
Тарту мнт., 71

**Тольятти**
ул. Ленинградская ,53А

**Тюмень**
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58

**Улан-Удэ**
ул. Хахалова, 12А

**Усть-Каменогорск**
ул. Ушанова, 27, подъезд 2

**Хабаровск**
ул. Стрельникова, 10А

**Химки**
Юбилейный пр-т, 60

**Чебоксары**
ул. Хузангая, 14

**Челябинск**
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31
компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина
компьютерный салон «Wiener»

**Череповец**
Советский пр., 30Б,
маг. «Виртуальная реальность»

**Чита**
ул. Амурская, 91

**Южно-Сахалинск**
ул. Емельянова, 34А,
маг. «Орбита»

**Якутск**
ул. Аммосова, 18, к. 56

**Ярославль**
ул. Свободы, 52

**а также в фирменных магазинах Москвы:**

***«Техносила»:*** ул. Монтажная, 7/2 (м. «Щелковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»); ул. Пушечная, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пл. Победы, 1Б (м. «Кутузовская»); ул. Краснопрудная, 22/24 (м. «Красносельская»).
***«Партия»:*** «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
***«М.видео»:*** ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»); ул.Измайловский вал, 3 (м. «Семеновская»); ул. Автозаводская, 11 (м. «Автозаводская»); ул. Б. Черкизовская, 1 (м. «Преображенская»), ул. Пятницкая, 3 (м. «Третьяковская»).
***«Техмаркет»:*** ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
***«МИР»:*** Волгоградский пр., 133 (м. «Кузьминки»); ул. 2-я Владимирская , 40 (м. «Перово»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско-Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тульская»); Чонгарский б-р, 16 (м. «Варшавская»); ул. Воронежская, 7 (м. «Домодедовская»).
***«Электрический мир»:*** ул. Чертановская, 1В, к1 (м. «Чертановская»); ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); Дмитрия Донского б-р, 2а (м. «Пражская»).
***«Денди»:*** ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); ул. Петровка, 12 (м. «Кузнецкий мост», «Охотный ряд»); переход м. «Театральная» - ГУМ; Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»).
***«Белый Ветер»:*** ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
***«Диал Электроникс»:*** ул. Строителей, 11 (м. «Университет»); Мичуринский пр-т, 4 (м. «Юго-Западная»); ул. Садово-Каретная, 20 (м. «Маяковская»); ул. Молдавская, 4 (м. «Кунцевская»); ул. Краснопрудная, 12, стр. 1 (м. «Комсомольская»); ул. Новослободская, 14/19 (м. «Менделеевская»); ул. Менжинского, 38 (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т, 22 (м. «Ленинский проспект»).
***«Компьюлинк»:*** уКутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).